DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONSOL

12 SEITEN ASTERIX-LÖSUNG IM HEFT!

SEGA pro

MÄRZ 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 5

KEINE OFFIZIELLE SEGA-PUBLIKATION

VIVA LAS VEGAS!

Lest alles über die CES – die heißeste Spiele-Show der Welt!

MEGA-CD

- *Time Gal* – sauber oder etwas zu rein...
- Jede Menge Baseball in der Superleague

MEGA DRIVE

- *Streets of Rage 2* – voller 16Mbits!
- *Micro Machines* kommt in Bewegung

MASTER SYSTEM

- *Predator 2* wird aufgedeckt.
- *Lemmings* hüpfen aufs Master System

GAME GEAR

- *Global Gladiators* erster Mini-Preview
- *Alien 3* saugt die Batterien leer.

GLOBAL GLADIATORS

Die McDonalds Kids, Mick und Mack, räumen auf. Exklusiver vierseitiger Review im Heft!

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTESTS

GRAFISCH GROßARTIGES

Eine Reihe irrsinniger Puzzles, die Dich garantiert zur Verzweiflung bringen.

POPILS

Spielmerkmale:

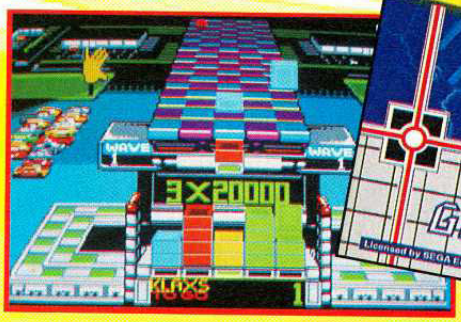
- 100 Block-Puzzles
- Mit dem Karten-Editor kannst Du eigene Puzzles aufbauen
- Batteriegestützte Game-Gear Verbindung
- Spielsicherungsmöglichkeit

"Ein Knüller, eine echte Herausforderung. Spielt sich gut, sieht toll aus und läßt einen nicht wieder los."

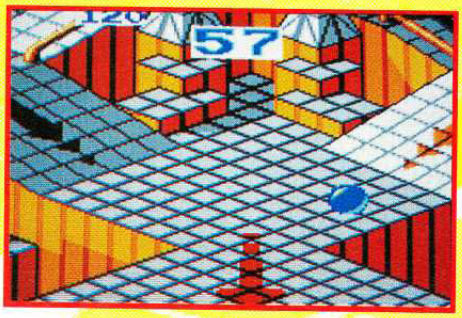
5 GAME-GEAR-GERANGEL

PAPERBOY

KLAX



MARBLE MADNESS



TENGEN
VIDEO GAMES

SEGA™
Game Gear™

SEGA Vertrieb: **Deutschland** - Sega Gesellschaft für Videospiele mbH,
Hans-Henny-Jahnn-Weg 53, D-2000 Hamburg 76, Tel: (040) 229380
Österreich - Sega Vertriebsgesellschaft mbH, A-1100 Wien, Davidgasse 92-94 Top 8, Tel: (0222) 60147
Schweiz - Videophon AG, Bahhofplatz 9, Postfach, CH-6341 BAAR 1, Tel: (042) 332288

DOMARK

"Sega" and "Game Gear" are trademarks for Sega Enterprises, Ltd.
Popils: © 1991 Tengen Ltd.
Marble Madness™ ™ Atari Games Corporation. Licensed to Tengen © 1992 All Rights Reserved.
Klax™ Atari Games. Licensed to Tengen Inc. © 1992 Tengen Inc.
Paperboy™ Atari Games. Licensed to Tengen Inc. © 1988,1989 Atari Games. © 1991 Tengen Inc.

SEGA pro

MÄRZ 1993
AUSGABE 5

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
4630 BOCHUM 1

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer
Wolfgang Kuhn
Nicole Radojewski
Frank Ziemlinski
Peter Richter
Christoph Müller
Stephan Müller

REDAKTION (Großbritannien)
Dominic Handy
Claudia C. Niermann
Pat Kelly
Dino Boni
Sam Hickman

REDAKTION (Japan)
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGNER
Dave Perry
Simon Christopher

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Mark Monteiro

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

URHEBERRECHT
Alle in SEGAPRO erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

TITELSEITE
Global Gladiators: Mick and Mack ©1993 Virgin Games.

(C) 1993 Paragon Publishing Ltd.

VIVA LAS VEGAS!

Lest alles über die heißeste Elektronik-Show der Welt. Die Pros waren da & bringen Euch das Neueste über die diesjährigen Spiele! Auf Seite 16.

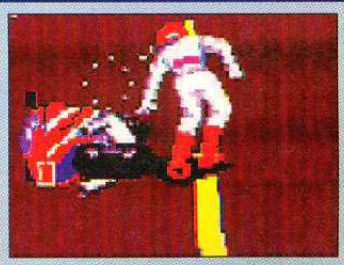
ProNews.....6
Japan News.....10
ProPreviews.....12
Mega PC.....14
CES Messereport....16
Wettebewerb.....20
ProReviews.....21
SegaPro Abo.....60
Leserbriefe.....62
ProTips.....64
Game Over.....82

HALTET EU

Wir sind total begeistert von EC ungewöhnlichsten Spiele, das Se Taucht in unser Review auf Seite

GLOBAL GLADIATORS.....22
Die Big Mac-Attacke von Virgin

STREETS OF RAGE 2....25
Das heißeste Sega-Spiel überhaupt!



ROAD RASH 2 40
Fortsetzung eines Riesenspiels

HALT

REVIEW INHALT

Aleste 58
Super League 42
Time Gal 30

Batman Returns 51
Double Dragon 3 52
Ecco 32
Global Gladiators 22
Home Alone 54
John Madden 93 66
Micro Machines 36
Risky Woods 48
Road Rash 2 39
Shadow of the Beast 2 43
Steel Talons 38
Streets of Rage 2 26
Super HQ 56
Toxic Crusaders 44
World of Illusion 55
WWF Wrestlemania 34

Lemmings 28
Predator 2 46

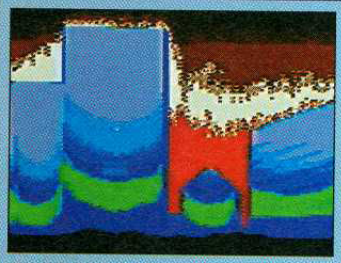
Alien³ 50
Lemmings 29

CH FEST!

CO, einem der
ga je veröffentlicht hat.
32 ein!!

MEGA PC?

Amstrads neue Mega Drive/PC Kombination wird Eure Spiel- und Arbeitsgewohnheiten verändern. Man fragt sich aber, ob es sich für Eure Eltern lohnt, DM 3000 nur dafür hinzulegen, daß Ihr Sonic auf ihrem Computer spielen könnt?! S. 14



PREDATOR 2 46
Eigentlich keine Fortsetzung...

WORLD OF ILLUSION ... 55
Eine Superfortsetzung zu 2 Superspielen

TIME GAL 30
Total originales CD-Spiel...nicht!

TOXIC CRUSADERS 44
Dieses ist nun wirklich ein Original...

SEGA UMWELTFREUNDLICH?

Alles um uns herum wird umweltfreundlich, sogar die Sega-Konsole. Diesen Monat behandeln wir drei Spiele, die alle darauf abzielen, den Spieler über die Zukunft der Erde nachdenken zu lassen. In GLOBAL GLADIATORS hat man Kontrolle über 2 Spitzentypen, die es cool finden, durch ihre klebrige Umwelt zu reisen, Abfall einzusammeln, Flaschen wiederaufzubereiten und sogar Atommüll aus dem Weg zu schaffen. Segas ECCO ist auch ein Spiel, das die Unrechte der Welt beklagt. In diesem Spiel zeigt ein Delphin Euch die zerstörerische Weise, in der die die Menschen mit dem Meeresleben umgehen. Und schließlich gibt's noch TOXIC CRUSADERS, ein Spiel, das vor dem apokalyptischen Alptraum warnt, der uns erwartet, wenn wir weiterhin Atomwaffen entwickeln.

Zuerst sieht es so aus, als ob jedermann sehr um die Umwelt besorgt ist und mit dem Finger auf diejenigen zeigt, die sie zerstören. Aber laßt uns einmal etwas genauer hinsehen: GLOBAL GLADIATORS wird unter Genehmigung von McDonalds veröffentlicht; Lebensmittelhersteller, die jede Menge Abfall produzieren. Und dann ist da noch die andere Lizenz, TOXIC CRUSADERS, ein Spiel, das einen Helden aus einem Typen macht, der Atomabfall geschluckt hat! Sogar ECCO ist eine Ausbeutung. In diesem Fall haben die Hersteller die Genehmigung erworben, das Spiel zu veröffentlichen, indem sie einen Delphin adoptiert haben .Wenn Sega wirklich als umweltfreundlich gelten will, sollten sie ihre Millionen von Spielanleitungen auf wiederaufbereitetem Papier drucken - immerhin sind sie nur in schwarz-weiß! Und noch etwas zum gleichen Thema: Sega könnten problemlos die Game Gears, Master Systems und Mega Drives in wiederverwerteten Kartons verpacken; andere Computer - Hersteller tun's!

Sie könnten auch ohne die großen Plastikkästen für Software auskommen und andere Hersteller zum Vorbild nehmen, die ihre Spiele in Pappkartons liefern. Wenn Ihr also das nächste Mal über Software-Hersteller lest, die scheinbar umweltfreundliche Spiele produzieren, fragt Euch, ob sie wirklich das Beste für die Umwelt tun oder nur für ihre Brieftaschen.

(Und bevor Ihr uns mit Briefen überhäuft: SegaPro ist auf Papier gedruckt, das von schnellwachsenden norwegischen Fichten kommt; für jeden Baum, der gefällt wird, wird ein neuer gepflanzt.)

Die Pros

SEGA MIT SONIC AUF ERFOLGSKURS

Nun liegen auch Verkaufszahlen vom stachligen, blauen Superhelden vor. Sonic, der nicht nur von Jugendlichen, sondern auch von Erwachsenen geliebt wird, hat schon im Vorverkauf über 700000 Module an den Mann gebracht. Nicht schuldlos ist sicherlich die innovative und auffällige Werbekampagne von Sega. Also wer immer noch nicht den Igel im Haus

MESSETELEGRAMM VON DES CES IN LAS VEGAS

Wie Las Vegas mit seinem besonderen Flair mit den grellen Leuchtreklamen und pompösen Spielautomaten, so ähnlich ist auch der Aufbau und Gestaltung der Messe. Die nach der Chicago größte Videospiel und Computerspielmesse hielt mal wieder, was sie versprach. Alle Firmen, die einen Namen in der Branche haben präsentierten ihre neue Games. So trafen wir zum Beispiel Firmen wie Capcom, Konami, NEC und natürlich Nintendo und unseren Favouriten Sega. Wie auch schon im letzten Jahr mieteten beide Firmen fast eine halbe Messehalle an. Jeder, der wollte konnte sich ein Erinnerungsfoto mit Sonic schießen lassen. Leider ist diese Messe nur für Business geöffnet. An neuen Spielen präsentierte Sega Spiele wie Sonic 2 und Castle of Illusion. Alles in allem war dieses eine sehr ruhige und beschauliche Messe, wo sich die Großkonkurrenten in dem Spielbereich von der besten Seite präsentieren konnten.

NINTENDO SETZT ZUM TIEFSCHLAG AN

Für nur noch DM 199,- ist das SNES nun schon zu haben. Allerdings fehlt dann das Mario-Modul, teilweise das Skartkabel und es liegt ebenfalls nur ein Joypad bei. Mit diesem Preis liegt das SNES nun mit über DM 80,- unter dem des Mega Drive. Aber wer wird schon nur auf den Preis sehen? Das Softwareangebot ist mitentscheidend und da liegt Sega meilenweit vorne.

DIE USA HAT'S, WIR NICHT!

Eine gute Nachricht für alle MEGA-CD Fans. Der erste Schritt von Sega ist getan. Das Gerät wurde noch vor Weihnachten offiziell in den Läden zum Kauf angeboten. Jetzt sind es nur noch wir bemitleidenswerten Europäer, die immer noch auf das MEGA-CD-Laufwerk verzichten müssen. In den USA ist das Gerät für ca. 300 US$ zu haben. Mitgeliefert werden vier CDs. Auf der ersten sind Titel wie Columns, Shinobi, Golden Axe und Streets of Rage. Die zweite verbirgt Sherlock Holmes und auf der dritten befindet sich Sol Feace, ein nettes Ballerspiel. Die vierte CD enthält lediglich Musik. Diese gelungene bunte Mischung wird den User erstmal für einige Zeit beschäftigen. Jetzt heißt es nur noch beten, damit Sega auch in Europa, und vor allem in Deutschland, bald das

ACTION REPLAY GEGEN GAME GENIE

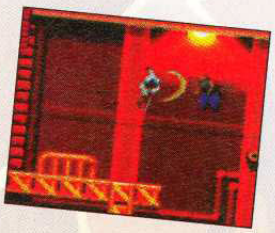
Viele von Euch sind sicher hin- und hergerissen und wissen nicht, wofür sie sich entscheiden sollen. Die Entscheidung fällt wirklich schwer. Nun gibt es das Action Replay in einer neuen Version, bei der man sogar nach Schummelcodes suchen lassen kann, wohingegen man beim Game Genie egelmäßig mit neusten Codes neuer Spiele versorgt wird. Egal für welches Ihr Euch entscheidet, mit beiden werdet Ihr eine Menge Spaß haben. Selbst alte, schon längst vergessene und vielleicht noch nicht gelößte Spiele werden nun wieder interessant. Natürlich versorgen auch wir Euch regelmäßig mit Action Replay Pro Codes, und freuen uns über jede Einsendung von Codes, die Ihr herausgefunden habt.

GAME GEAR EXTRAS

Wenn Ihr Eure Game Gear gerne mit auf Reisen nehmt, so solltet Ihr diesen Artikel genau durchlesen. Die Firma YENO hatte den genialen Einfall, eine schicke Transportmöglichkeit für Eure Game Gear zu schaffen. Ihr könnt spielen, ohne die GG aus der Transportverpackung zu nehmen. Dies sollte Euch schon DM 40,- wert sein. Ein weiteres Extra ist die Lupe 'Magnify', ebenfalls von Yeno. Solltet Ihr schlechte Augen haben oder wollt Ihr manche Details besser sehen, so könnt Ihr für schlappe DM 20,- diese Lupe bei nahezu jedem guten Händler kaufen.

JUBEL BEI ALLEN GAME GEAR FREAKS

Der zweite Teil der Game Gear Version von Shinobi wird Euch begeistern. Nachdem das Game nun endlich auch für die Handheld zu haben ist, sollten nun alle Samurai Fans die Schwerter schärfen, denn schon bald beginnt der Kampf. Sobald wir eine Testversion haben, werden Ihr als erster darüber informiert.



MA – FRANKFURT

Gerade rechtzeitig zum Redaktionsschluß haben wir noch einige News von der IMA erhalten. Auf der Automatenmesse wurden Spiele wie Virtual Racing von Sega und Flipper wie Star Wars dem staunenden Publikum präsentiert. In der nächsten Ausgabe werden wir ausführlich über die IMA berichten.

GERÜCHTEKÜCHE

Wenn man dem Gerede Glauben schenkt, dann wird uns bald eine deutsche Firma mit erstklassigen Spielen versorgen. Sollte dies der Wahrheit entsprechen, so kann man schon auf Spiele wie Great Courts oder ähnliches von der Mühlheimer Firma gespannt sein. Vielleicht wagen dann auch weitere deutsche Firmen den Schritt in den Konsolenmarkt. Wir, und mit Sicherheit auch Ihr, würden uns über mehr deutsche Software sehr freuen.

EPILEPSIE-ANFÄLLE

Vorweg möchten wir Euch sagen, das Ihr und Eure Eltern sich keine Sorgen zu machen braucht. Wie Ihr sicherlich schon aus anderen Medien erfahren habt, ist es schon zu Todesfällen in Zusammenhang mit Epilepsieanfällen gekommen. Was geschieht dabei? Es gibt Leute, die an Photosensibilität leiden. Darunter versteht man, daß z.B. helle Blitze, die in einer bestimmten Frequnez folgen, Störungen des Nervensystems verursachen können. Da bei manchen Spielen bestimmte Effekte über solche Blitze erzielt werden, kann es auch bei Computerspielen dazu kommen. Wie gesagt, es liegt bei solchen Personen meist schon das Wissen vor, daß sie dafür anfällig sind. Nichtsdestotrotz werden Konsolenhersteller aller Wahrscheinlichkeit nach Ihren Spielen Aufklärungsinformationen beilegen.

MASTER SYSTEM FANS AUFGEPAßT!!

Der weltbekannte Computer- und Konsolenspielhersteller US Gold plant die Umsetzung des Films 'Der Pate'. Wie Ihr sicherlich wißt, geht es beim Paten um einen Mafiaclan. Eure Aufgabe ist es, die gefürchtete Mafiafamilie zu bekämpfen. Also, für alle Aktionfans verspricht dieses Spiel alles andere als Langeweile.

AUFGEPASST GRAUIMPORTE

Nochmals sei davor gewarnt, amerikanische oder japanische Module zu kaufen, denn seit dem 01. November 1992 liefert Sega alle Module mit einem Security Chip aus. Dadurch laufen bestimmte Module nur in dem entsprechendem Territorium. Solltet Ihr noch Fragen zu diesem Thema haben, so wendet Euch an Sega, denn die haben extra eine Hotline für Eure Fragen eingerichtet. Tel.: 040 / 2270961

ECTS 1993

Schon im Vorfeld ist alles gespannt, was auf der European Computer Trade Show 1993 in London an Software vorgestellt wird. Schenkt man den Gerüchten Glauben, so erwartet Euch eine ganze Menge Superprogramme. Ein weiterer interessanter Messetermin für 1993 ist die CES in Chicago. Sollte bei Euch ein Amerikaurlaub eingeplant sein, so solltet Ihr im Juli einen Tag in Chicago einplanen, um über die Messe zu gehen.

SONIC, DAS SCHMUSETIER

Der neueste Gag von Sega, ist ein Sonic für überall. Der Freund für einsame Tage oder kalte Nächte im Bett, ist er als Stofftier bald in den Läden zu haben. Eine Superidee, natürlich nur von Sega.

BEI SEGA KLINGELN DIE KASSEN

Sega Deutschland meldet, daß 'Castle of Illusion starring Mickey and Donald' noch vor dem offiziellen Erscheinen ausverkauft ist. Ein wahnsinniger Erfolg nach dem schon so guten Weihnachtsgeschäft. Danke allen treuen Sega-Fans.

MEGA-CD INFOS

Roadblaster FX wird in diesen Tagen in die Läden kommen. Also aufgepaßt, seht zu, daß Ihr eine Kopie bekommt. Dieser Titel wurde vom Wolfteam produziert, die schon so super Titel wie Thunder Storm oder Time Gal

produzierten.

Eine kleine Welle der Begeisterung wurde von dem Spiel Slipheed in Japan ausgelöst. Diese Spiel ist mal etwas anderes, da es aus fraktalen Grafiken erstellt wurde. Diese mathematisch errechneten Objekte sehen toll aus. Das Spiel hat das Zeug, um der Hit des Jahres 1993 zu werden.

Nun wurde uns bestätigt, daß wenn Du ein Mega-CD vor März 1992 gekauft hast, darauf alle Formate lesen kannst. Dies ist so, weil vor diesem Zeitraum kein Chip für die Länderabfrage eingebaut worden ist. Falls Du Dir nicht sicher bist, öffne Dein Mega-CD (nur wenn die Garantie abgelaufen ist) und überprüfe, welchen Länderchip Dein Mega-CD besitzt.

Sieh Dich nach einem um, der entweder blau oder weiß ist und auf dem eine Nummer, ähnlich EPR104800, steht. Da ist auch ein Buchstabe auf dem Chip - A,B,C oder D. Diese bedeuten Japan, USA, Europa oder weltweit.

World Rally, die bessere Version von Thrash Rally auf dem Neo Geo, steht kurz vor der Veröffentlichung. Ursprünglich sollte die Version im Dezember auf den Markt kommen, aber leider schaffte man es nicht mehr.

Weitere Spiele die in nächster Zeit veröffentlicht werden: Dark Wizard, Wolfchild, Nobunaga and his Ninja Force (heißt auch Denin Aleste) und Super Dunk Baseball

Falls Ihr dem Mega-CD Club beitreten wollt, hier ist die Anschrifft. Mega-CD-Club, 28 Churchfield, Ware. Hertfordshire, SG12 0EP.

Sollte es einen Mega-CD-Club auch in Deutschland geben, so meldet Euch bitte bei uns!

Geflüster...

● Es wird gemunkelt, daß die Sonic 2 Version auf dem Master System viel zu früh veröffentlicht wurde. Daher kann es vorkommen, daß es an manchen Stellen nicht weitergeht und der Spielspaß reduziert wird. Durch einige Zuschriften kann man davon erfahren.

● Obwohl die neulich gestartete Werbekampagne von Sonic 2 für reichlich Aufruhr bei den Werbemedien sorgte, kam sie erst durch Unterstützung von einflußreichen Organisationen auf den Markt und klinkte sich in den erfolgreichen Werbefeldzug von Sonic 2 bestens ein.

● Wahrscheinlich wird noch dieses Jahr Lemmings 2 auf dem Mega Drive veröffentlicht. Es wird voraussichtlich noch vor Weihnachten '93 in den Läden sein.

● In England hat Sega zum erstenmal ein Verfahren gegen einen Videoshop eingeleitet, der Spiele verleiht. Der Sinn dieser Aktion ist es, andere Shops davor zu warnen, dies auch zu tun. BUUUH!!!!

● In Grossbritannien hat Virgin einen Deal mit einer großen Fahrradfirma abgeschlossen. Wenn man sich in den nächsten Monaten ein Fahrrad der Marke Raleigh zulegt, bekommt man einen Gutschein für Virginsoftware im Werte von ca. DM 25.

● Acclaim und Marvel Comics haben vereinbart, eine massive Werbekampagne für das Spiel Spider-Man zu starten. Das offizielle Releasedatum wurde verschoben und auch die Importmenge wurde niedrig gehalten. Aber nun sollte man das Modul in allen Regalen finden. Während Acclaim nun vier Wochen Kinowerbung laufen hat, sagte Marvel Comics zu, ein Comic zum Computerspiel zu erstellen. Keine schlechte Idee!

MASTER & SERVANT

SegaPro kann exclusiv berichten, daß Datel nun auch das Action Replay Pro-Modul für die Game Gear sowie für das Master System herstellen wird. Durch diese Modul werden die 8-Bit Gerätebesitzer in die Lage versetzt, jedes Spiel zu beenden. Mehr Action, mehr Leben und mehr Energie: all das bietet euch das Action Replay Pro Modul. Wenn das Modul veröffentlicht wird (ca. Ende Januar) wird es um einige DM günstiger sein, als die Mega Drive Version. Die Codes könnt Ihr dem beiligendem Buch entnehmen und die neuesten werden natürlich immer brandaktuell in der SegaPro veröffentlicht. Beim Master System wird das Modul durch den Pauseknopf aktiviert, während bei der Game Gear Version ein Extra-Schalter eingebaut sein wird. Der endgültige Test wird bald folgen.

MILLIONEN DEAL FÜR VIRGIN

Dino Dini, der Starprogrammierer, der Euch Spiele wie Super Kick Off bescherte, steht kurz vor Vertragsunterzeichnung mit Virgin. Allerdings bringt er nicht, wie erwartet, die Rechte für Super Kick Off mit. Aber keine Panik, denn dies ist bestimmt nicht das Ende einer Era, denn Virgin hat Ihn schon damit beauftragt, ein Spiel mit den Namen Goal! zu entwickeln. Vielleicht ist dies ja ein Super Kick Off Nachfolger !?!?

DESERT STRIKE PASSWORT

Betr: Desert Strike

Wir hatten einige Anfragen, was das Passwort für Desert Strike betrifft, das wir in unserer Januar-Ausgabe unter Pro-Tips angegeben hatten. (Das dachten wir jedenfalls.) Wir bitten um Entschuldigung dafür, daß es so schwer zu lesen war; hier ist es also noch einmal:

BQQQAEZ

WETTBEWERBE: LÖSUNG

PRINCE OF PERSIA WETTBEWERB
(SegaPro#3)
Auflösung: 1c) 2c) 3c)

1 Game Gear & Klax gehen an:
Nico Gränzer, Brandenburg
Prince of Persia an:
Nicole Simmroth, Offenbach - Tempelsee
Jeweils 1 Klax T-Sirt geht an:
Rauhudt Kamé, Tübingen; Inge Tews, Hohenlockstedt; Jan Oelze, Wunsdorf; Thomas Teubner, Versmold-Peckeloh; A. Said Kork, Speyer.

SONIC 2 WETTBEWERB
(SegaPro#3)

Auflösung: 1a) 2c) 3c)

Jeweils ein Sonic 2 Game geht an: Daniel Heinen, Mannheim; Ngayen Minh, Thinh, Emden; Henrik Hamann, Steinhagen; Tino Schwanemann; Magdeburg; Christiane Stiller-Topbas, Berlin.

GAME-PLAY Island

MEGA DRIVE Block Out 29,90 DM Das Angebot

Umbau MEGA DRIVE
Damit Kommen auch weiterhim alle Spiele auf deutschen Geraten abgespielt werden
50/60 Hz.u.7/Engl chip 75.-Dm

GAME GEAR ab 29,95
GAMEBOY ab 19,95

Game Play
Österwieher Str. 70
4837 Verl 1
Fax: 05246/81270
Laden ab 13.00-18.30
Sa bis 14.00 Uhr
Do bis 20.30 Uhr

Game Island
Donau Str.51
1000 Berlin 44
030/687 4545
Laden Tgl. 12.00-18.30

BTX: * GAME PLAY #

Tel: 052 46/811 84

TEL: 057/27 31 30
FAX: 057/27 30 51
Öffnungszeiten: Mon-Fr.18.30-21.00

King Games

Der Privatversand in der Schweiz.
Bei uns ist der Kunde König!

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Dt inkl. 1 Spiel	289.-Fr
Konsole US RGB -Version	259.-Fr
Menacer mit 6 Spielen	129.-Fr
Joypad Pro 2	39.-Fr
Flywing Joystick für MD,Snes U.S.	105.-Fr
U.S.-oder CH Spiele:	
Amazing Tennis	109.-Fr
Ariel the Little Mermaid	79.-Fr
Batman Returns (CH)	109.-Fr
Chakan the Forever Man	94.-Fr
Lightening Force	94.-Fr
Outlander	99.-Fr
Risky Woods (CH)	129.-Fr
Road Rash 2	99.-Fr
Shinobi 2	a.A.-Fr
Streets of Rage 2	114.-Fr
Sunset Riders (nur Genesis)	99.-Fr
Superman	94.-Fr
Tailspin	89.-Fr
Turtles (nur Genesis)	99.-Fr
Tyrants	109.-Fr
Uncharted Waters	119.-Fr
usw.	
CD -Rom	**a.A.-Fr**
Night Trap	**109.-Fr**
Sewer Shark	**114.-Fr**
Willy Beamish	**a.A.-Fr**

SUPER NES (US)

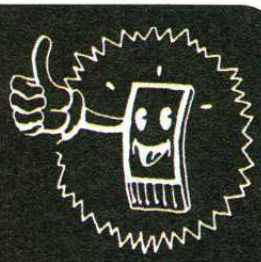
Konsole US inkl. Joypad	279.-Fr
Konsole CH inkl. Joypad	235.-Fr
JB King Joystick Dt	135.-Fr
Game Genie	125.-Fr
Joypad für CH console	39.-Fr
RGB Kabel für CH Konsole	29.-Fr
Div joypads	ab 39.-Fr
Mario paint CH Version	129.-Fr
Super Sc. 6 CH Version	139.-Fr
U.S. Spiele:	
Bulls vs Lakers	119.-Fr
California Games II	114.-Fr
Chester Cheetah	114.-Fr
Cybernator	119.-Fr
Gods	109.-Fr
Hit the Ice	a.A.-Fr
Lethal Weapon	114.-Fr
Push Over	109.-Fr
Road Runner	109.-Fr
Sonic Blastman	a.A.-Fr
Super Goal	114.-Fr
Super Star Wars	129.-Fr
Tiny Toon Adventure	119.-Fr
Warp Speed	119.-Fr
Wing Commander	119.-Fr
usw.	

SegaPro verkauft sich besser als je zuvor und kann eine Lesergemeinde bieten, für die IHRE Produkte von großem Interesse sind. Wenn Sie an dieser Stelle eine kostengünstige Anzeige schalten möchten, erreichen Sie Herrn Neil Harris unter:

0044/202/299966

SEGA pro

Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin:



The DOUBLE TROUBLE Video Game World!

Was bieten wir?:

- ✘ Eine große Auswahl an Mega-Drive, Super NES und Master-System-Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.
- ✘ Amerikanische Videospielzeitungen wie Gamepro, Electronic Gaming Monthly etc.
- ✘ Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln!
- ✘ Vorbestellungen von Neuheiten gg. 10 DM Anzahlung möglich!
- ✘ Auch Ankauf bestimmter Spieltitel (Nur Mega-Drive oder Super NES)
- ✘ Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN!
- ✘ Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- ✘ Nutzen Sie unser Kundenregal, Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:
Mo., Di., Mi., u. Fr.: 14.00 - 18.30 Uhr,Do.: 12.00-19.30 Uhr,
Sa.: 10.00 - 13.00 Uhr. Lng. Sa.:10.00 - 15.00 Uhr.

Im übrigen: Wir verleihen auch Mega-Drive-und Super-NES-Spiele aus Amerika, Japan u. Deutschland.

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36,
Tel.: 030/6188391, Fahrverbindung z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz, dann in den 129er Bus Richtung Roseneck, Station:Glogauerstr.

Kein VERSAND!

DOUBLE TROUBLE...der Videospielclub (Mega-Drive, Super-NES, Master-System u. NES) für alle Wesen!

Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Trouble Fan-Club an. Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47. Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einkaufen zu können!

Telefon: 030/6849816. **Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.**

Wir bieten nicht immer das BESTE... aber immer ÖFTER!

SEGA pro

SegaPro 6 ist am 26. März bei allen guten Zeitschriftenhändlern erhältlich. Lass' es Dir nicht entgehen!

FANDANGO Videogames

Tel. 08341/14053 bzw
Tel. 08341/16417
Fax.08341/14127

Fandango Videogames Inh. Josef Rösch Neugablonzer Straße 62, 8950 Kaufbeuren

SEGA MEGA DRIVE
SUPER FAMICOM
PC -ENGINE
SNK NEO GEO
TURBO- DUO
LYNX GAME GEAR
GAMEBOY

Zeitschriften in fast allen Sprachen

Platinen, sowie reichlich Hardware

Umbauten aller Art, z.B. 50/60 Hz usw.

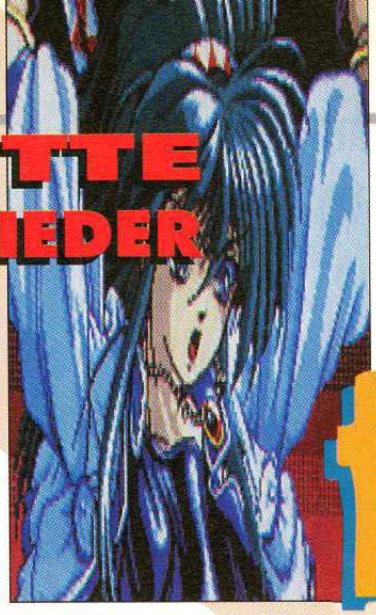
SEGA MEGA CD US/JP

Händleranfragen erwünscht.
An-und Verkauf von Gebrauchtwaren.

Versandkosten 8.-DM per NN. Expresseaufschlag + 6.- DM. Umtausch ausgeschlossen, ausser defekte Ware. Ware wird nach unserem Ermessen repariert oder ersetzt.

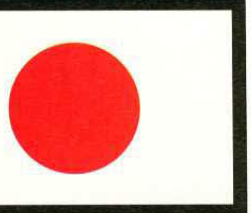
ANNETTE SCHON WIEDER

Letzten Monat haben wir ein Preview zu den bald kommenden CD-Spiel von Annette gebracht. Es wird wahrscheinlich unter einem anderen Namen auf den Markt kommen, der dann EARNEST EVANS 3 - ANNETTE AGAIN (so zumindest die übersetzung aus dem Japanischen) lauten soll. Weshalb es jetzt als 'Earnest Evans'-Titel erscheint ist zwar ungewiß, aber das tolle Animationsspektakel ist schon zu 70% fertiggestellt und wird wohl Ende Februar in Japan veröffentlicht. Das Spiel kann mit mehr als einer Stunde langen Zeichentrickanimationen aufwarten (so zumindest der Hersteller!) und es ist so nahe an einer Echtzeitanimation, wie man nur sein kann. Wir müssen uns aber einfach noch ein bißchen gedulden.



世界の

NEUES AUS JAPAN

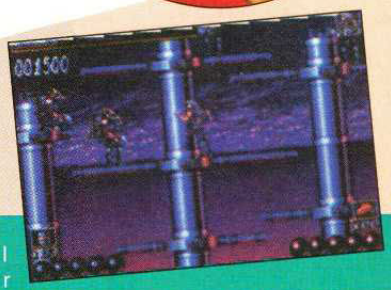


コナ参

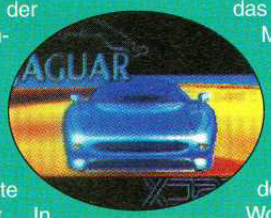
JAPAN pro DATUM

JANUAR			
14	Bare Knuckle II	SEGA	16Mbit
16	European Battlefront	KOEI	8Mbit
29	Kick Boxer	Micro World	8Mbit
31	Jaguar XJ220	Victor/Core	CD
31	A Rank Thunder	TELENET	CD
31	Dark Wizard	SEGA	CD
31	Sim Earth	SEGA	CD
FEBRUAR			
15	Furry Friends	EA/VICTOR	4Mbit
19	G-LOC	SEGA	8Mbit
29	Battle Toads	SEGA	4Mbit
29	Majin Saga	SEGA	8Mbit
29	Devestator	TELENET	CD
29	Cal .50	BSICO	8Mbit
MÄRZ			
12	Ninja Warriors	TATIO	CD
19	Doraemon	SEGA	4Mbit
19	Laughing Salesman	SEGA	CD
26	3 X 3 Eyes	SEGA	CD
31	Cyborg 007	TELENET	CD
31	Hiemdel	VICTOR	CD
?	Out Run 2019	SIMS	8Mbit
?	Super Shinobi II	SEGA	8Mbit
?	Wing Commander	SEGA	CD
?	Sonic the Hedgehog	SEGA	CD
?	Splatterhouse 3	NAMCO	8Mbit
APRIL			
?	Legend of the Knight	Tengen	12Mbit
?	Road Riot	Tengen	?
?	Vay	Sims	8Mbit
?	Illusion City	Micro Cabin	CD

CORE! WAS FÜR RASER!



Core Disign (eine englische Firma) ist zur Zeit eine der vorherrschenden Firmen auf dem CD-Sektor in Japan und hat schon Bilder zu den drei bald folgenden Spielen veröffentlicht. JAGUAR XJ220 handelt von und mit dem sündhaft teuren Superauto, daß 1989 produziert wurde. Es wurden nur eine begrenzte Stückzahl dieser superschnellen Maschine produziert (so um die 350 Stück). Sie erreichen eine wahnsinnige Leistung. Unter der Motorhaube sitzt ein leiser V6 Twin-Turbo-Charger, ein ultragekühlter Motor, der eine gigantische KW Zahl erreicht.



Das Spiel kann in einem von vier verschiedenen Modi gespielt werden, wobei Du in einem sogar das gesamte Jaguar-Rennteam steuern kannst. In diesem mußt Du Dich dann um die ganzen anfallenden Kosten (sogar die des Benzines) kümmern.

Ebenfalls mitgeliefert wird ein Trackeditor, der es Dir erlaubt, selber Rennstrecken zu schaffen. Die fertigen Strecken können dann auf einer Batterie abgespeichert werden. Denk doch mal an alle diese tollen Ideen von Dir, die Du dann mit in die Planung Deiner Strecken einfließen lassen kannst - vielleicht würde selbst Michael Schumacher noch einmal darüber nachdenken, ob er in der richtigen Klasse fährt ...

Die anderen beiden Spiele sind Eye of the Beholder 2 und Wolfchild, welche zuerst auf dem Amiga erscheinen.

Eye of the Beholder 2 ist ein 3D-Rollenspiel, das auf dem alten Amigaklassiker Dungeon Master basiert. Du übernimmst die Kontrolle einer Party, die aus Kämpfern bis hin zu Zauberern besteht, und gegen viele Fantasiefiguren sich selber verteidigen muß, Rätsel löst und so immer in weitere Level des Dungeon aufsteigt.

Wolfchild handelt von einem Wissenschaftler, der das Böse in der Welt leid ist und eine Maschine erfindet, die ihn in einen Superwolf transformiert. Als er dann von der Entführung der Tochter eines reichen Geschäftsmannes von einer mächtigen Terrortruppe hört, verwandelt er sich in El Wolfy und geht auf den Weg der Zerstörung.

EXKLUSIV! PHANTASY STAR IV KOMMT!

Jeder Mega Drive Freak wird dir erklären, daß die Phantasy Star Serie von RPG die umfangreichste Auswahl von Spielen ist, die existiert. Riesige Abenteuer sind in diesen kleinen Modulen versteckt und jetzt veröffentlicht Sega das nächste Spiel der fortgesetzten Sage auf einem 16Bit Modul!

Das Spiel ist immer noch in der ersten Entwicklungsphase und viele der Grafiken müssen noch vervollständigt werden.

Das neue Spiel dreht sich um einen 16jährigen Jungen namens Rudi Ashley und beginnt etwa 1000 Jahre nach Phantasy Star III.

Diese Darstellung setzt die Geschichte vom 1000jährigen Kreislauf des Bösen fort und wird sicherlich ein großer Hit unter den RPGern überall werden.

ROAD HOG

Road Blaster FX wurde jetzt in Japan veröffentlicht und ist, wie erwartet, eine Variation des Dragon's Lair Laser Disc Spiels. Die originale Arkadenversion dieses Spieles machte vor vier Jahren die Runde in Japan, und jetzt kam Wolfteam wieder mit dem Guten heraus.

Du spielst den Helden, der seine frischverheiratete Frau während der Flitterwochen verloren hat. Sie wurde von einer Bande von Hell Angels (Höllenengeln) ermordet, als du zu deinem Schlupfwinkel auf dem Land fuhrst, um ein paar friedliche Tage mit Nichtstun zu verbringen. Er schwört, den Tod seiner Geliebten zu rächen, und rüstet sein Auto mit einem Super-Turbomotor auf, der in der Lage ist, wahrhaft riesige Geschwindigkeiten zu erreichen.

Der Spielverlauf ist ungefähr der selbe wie bei Thunderstorm FX, wo du die Bewegungen des Autos nur an bestimmten Stellen kontrollierst. Der Blick wechselt zwischen dem, den der Fahrer hat, und einem Blickdraußen. Das mag ein wenig verwirrend aussehen, aber der Wechsel ist glatt und das ganze Spiel gibt eine phantastische Illusion vonGeschwindigkeit.

GEAR FORCE!

Wie wir alle wissen, sind die Japaner große Liebhaber von RPGs, und jetzt ist die GG Version von Segas 12 MBit Mega Drive Version fertig. Verpackt in einem 4 Mbit Modul ist es das erste Spiel von einer, so hofft man, dreiteiligen Serie. Das Kontrollsystem wurde neu gestaltet für das Zweiknopf System des Game Gear, und alle der originalen Charaktere sind für diese Miniversion erhältlich. Da das Spiel am Weihnachtstag veröffentlicht wurde (die Japaner feiern Weihnachten nicht so intensiv wie wir es tun), sollte es in Kürze zu importieren sein. Das einzige Problem ist die große Menge von Japanischem Text, den das Spiel beinhaltet, aber falls die Kampf-Szenen so gut wie bei der Mega Drive Version sind (ja, sie haben es sogar geschafft, die mit hineinzustopfen!), ist das Spiel wert, ausprobiert zu werden.

MEGA CD VERKäUFE IN JAPAN ERREICHEN HöCHSTMARKE

Gerade neu in Japan veröffentlichte Zahlen besagen, daß bereits 250.000 Mega-CDs verkauft wurden! Das sind eine ganze Menge Süchtige!

世界のスーパーヒーローが帰ってきた

JANUAR

Atomic Runner	Mega Drive
Batman Returns	Mega Drive/Game Gear
Chakan	Mega Drive
George Foreman KO Boxing	Master System
Grandslam Tennis	Mega Drive
Indy III	Mega Drive/Game Gear
Ninja Gaiden	Mega Drive
Powermonger	Mega Drive
Road Rash II	Mega Drive
Rolling Thunder 2	Mega Drive
Side Pocket	Mega Drive
Simpsons	Game Gear

MIG-29

DOMARK ■ MÄRZ

Domark erfreut sich eines großen Erfolges und Ruhms für ihre letzte PC Flugsimulation, AV8B Harrier Assault, die sich auf den Harrier-Jet konzentriert. Gerüchte besagen, daß es sich möglicherweise um eine der ruhigsten Flugsimulationen handelt, die jemals geschaffen wurde (für unter DM 300!).

Immer noch hoch für Domark fliegt MiG-29, das erste Spiel, das sich auf das streng geheime Kampfflugzeug der ehemaligen Sowiet Union konzentriert. Nach einem Jahr amüsanter Computerkapitäne wird der Flugsimulator jetzt in das Mega Drive gequetscht. Hoffentlich bringt das den Flugsimulator einem technisch realistischen Spiel näher, und weiter von den Arcadespielen F-22 Interceptor und LHX Attack Chopper weg. Aber bedingt durch die Natur der Konsole solltest du erwarten, daß einige der komplexen Steuerungen nicht von den drei-knöpfigen Joypads aus spielbar sind - oder es wird vielleicht zwei Joypads auf einmal benutzen....

THE QUEST FOR COOLNESS

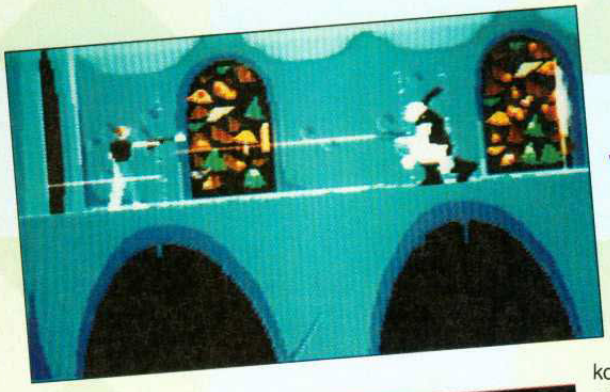
VIRGIN ■ MAI

Wir haben alle die 7-up Werbung gesehen mit dem coolen Typen und seinem lustigen Haarschnitt. Aber wer hätte gedacht, ihn in ein Konsolenspiel zu stecken?

Virgin, das ist derjenige. Leider konnte man 7-up nicht dazu bringen, die Rechte über den Charakter zu teilen, und so hat man ein Spiel geschaffen, das von dem kleinen roten Punkt auf der Dose inspiriert wird. (Verzweifelt, oder was?!)

Der so passend benannte Punkt hat Arme und Beine bekommen, ein wenig Farbe aufgetragen und beschlossen, das coolste Wesen auf Erden zu werden. Seine Suche führt ihn durch neun Levels, die mit für einen Punkt typischer Gefahr gefüllt sind, eingeschlossen einen Strand mit allen Arten von lästigem Wasserleben.

Programmiert von Dave Perry,, der auch solche Kreationen wie The Terminator und Mick & Mack - Global Gladiators entworfen hat, sollte es ein exklusives Spiel werden.



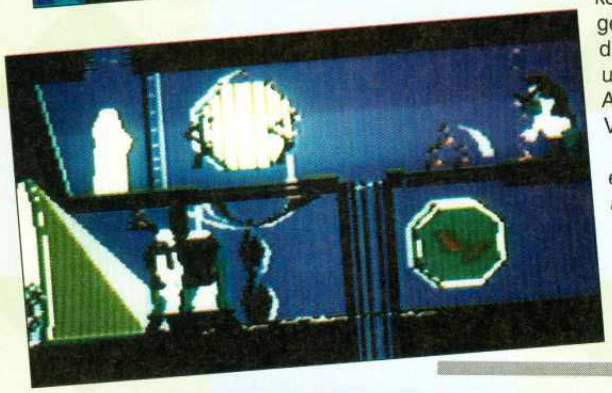
ANOTHER WORLD

VIRGIN ■ MÄRZ

Nachdem das Spiel "Another World" zuerst in Frankreich von Delphine Software programmiert worden war, wurde es auf dem Amiga ein Riesenerfolg, als es Mitte 1992 herauskam. Es bestand aus Grafiken, die komplett aus gefüllten Sektoren gemacht sind und Animationen, die die Bodenebene verlassen, und deshalb begann sofort die Arbeit an einer Mega Drive Version.

Das Spiel zeigt die gleichen eindrucksvollen Grafiken und auch den gleichen Joypads zerstörenden Spielverlauf und es handelt sich um Dich, einen Wissenschaftler, der während eines Molekülbeschleunigungs-Experiments durch den Weltraum in eine andere Welt transportiert wird, als der Beschleuniger durch einen Treffer eines Blitzes durchdreht. Du befindest dich sofort in großen Schwierigkeiten und freundest dich mit einem Außerirdischen an, der, genau wie Du, Gefangener ist. Zusammen mit diesem mußt du Dir Deinen Weg frei schießen und frei denken und viele schwierige Rätsel lösen, bevor Du zurückkehren kannst.

MEGA DRIVE



MUHAMMED ALI HEAVYWEIGHT BOXING

VIRGIN ■ APRIL

"Schwebe wie ein Schmetterling, steche wie eine Biene. Das ist die einzige Möglichkeit, mich zu schlagen!" ist Alis Schlachtruf für dieses komplett neue Boxspiel. Nach einer Vielzahl von Boxspielen, die zwar schön aussahen, sich aber wie eine nasse Decke in einer Waschmaschine spielten (?), hofft Virgin nun, mit diesem Spiel den beat-'em-up Markt zu erobern.

Die Spieler können entweder Ali selber kontrollieren und gegen neun Opponenten kämpfen, denen es in den Fingern juckt, den begehrten Heavyweight Gürtel zu tragen, oder sie können einen der Opponenten spielen und versuchen, Ali rot und blau zu prügeln. Das Spiel enthält einen um 360 drehbaren Ring, damit der Spieler die Handlung aus irgendeinem Winkel verfolgen kann, und es ihm gleichzeitig zu ermöglichen, den Gegner mit einer schnellen Drehung im geeigneten Augenblick in die Ecke zu befördern. Andere Optionen sind Turnier- oder Schaukampfmodus, Passagen- oder Simulationskontrollen, digitalisierte Musik, Zurufe aus der Menge und einstellbare Rundenlängen.

Als rund um die Welt bekannter Heavyweight-Champion wird sich Muhammed Ali seinen Weg auf deinen Mega Drive im April 1993 schlagen.

MEGA DRIVE

PGA TOUR GOLF 2

EA ■ FEBRUAR

EA folgt verzweifelt seiner Politik, alte Spiele aufzupolieren, und die letzte Neubearbeitung bringt uns auf den Golfplatz.

Das erste PGA Spiel wurde als das beste Konsolencomputer Golfspiel, das es je gab, gepriesen. und so ist es bis heute geblieben. Kein anderer kam je diesem Spielverlauf nahe, und auch die Dauerhaftigkeit und andere lebensechte Funktionen wurden nie erreicht.

Um auf diesem Sektor noch weiter zu expandieren, fügte EA sieben neue Golfplätze und fünf Turniere zu diesem

Update hinzu. Jetzt können bis zu vier Spieler mit sechzig echten PGA Tour Profis konkurrieren oder auch nur unter sich spielen.

Das Modul wird mit Batteriebackup geliefert, so daß man Turniere, Preisgelder und Leistungsstatistiken wie Schlagstrecke, Siege unter dem Nennwert und Durchschnittspunktzahlen speichern kann. Außerdem gibt es ein Skinspiel (wo Spieler den Platz entlang gehen und bei jedem Loch um Geld spielen), digitlisierte Sprache und eine Anzeige für bessere Schlagkontrolle.

MEGA DRIVE

Der MegaPC ist Amstrads neuester Versuch, den Privat-Computermarkt zu erobern. Mit einem schnellen 386er PC und einem Mega Drive in einem Gehäuse erscheint er als der perfekte Computer.

Der hohe Preis ist ungefähr so attraktiv wie ein Tritt in den Magen, aber keine Ausgaben wurden gescheut, um uns das ideale Gerät für zu Hause zu beschaffen.

Der Wangenknochen ist mit dem Kiefer verbunden. Der Kieferknochen ist mit dem....verbunden. Die Hilfe sagt dir, was in die Lücke gehört!

Amstrad hatte bis jetzt immer Erfolg bei dem Versuch, ein ungewöhnliches Konzept in eine überzeugende, gute Idee umzuwandeln. Der MegaPC ist der größte Versuch bis jetzt, und man hat eventuell nun die Aufgabe, uns davon zu überzeugen, das der PC ein Mega Drive braucht und das Mega Drive einen PC braucht.

Da der Preis dem eines PCs näher liegt, wird man mehr dazu tun müssen, die PC Benutzer zu überzeugen als die Mega Drive Besitzer, aber Amstrad hat schon einige Computer verkauft und man denkt, daß man gerade eine kleine Nische im Home-Computer Markt entdeckt hat.

Der MegaPC ist ein System, das aus zwei Elementen besteht, nämlich einem hochwertigen PC, mit dem man große Abenteuerspiele und Simulationen spielen und Programme ausführen kann, und dem Standard-Mega Drive.

DER HIMMEL IST DIE GRENZE

Amstrad hat eine niedliche Fernsehwerbung produziert, die im Laufe des Jahres auf Sky TV gezeigt werden wird. In dem Werbespot spielt ein kleines Kind im Arbeitszimmer mit dem Mega Drive, als der Vater hineinkommt. Er wirft sein Kind hinaus und erklärt, daß er am PC arbeiten muß. Sobald das Kind den Raum verlassen hat, legt der Vater eine Kopie von Desert Strike in den PC ein und läßt seine Arbeitsunterlagen links liegen!

Das Video zeigt, was für Leute der MegaPC ansprechen soll - den Vater, der den PC zu Hause braucht, aber einen Sohn oder eine Tochter hat, der/die unbedingt ein Mega Drive haben möchte. Bei Amstrad sieht man auch Studenten und junge Computer- Benutzer als Käuferpotential. Diese Leute benutzen Computer in ihrem normalen Leben, möchten aber an etwas spielen, das sie mehr anspricht.

DAS AUFWACHSEN

Diese Beschreibung bringt uns zur generellen Idee des MegaPC. Es gibt Millionen von Kindern, die mit Konsolencomputern aufwachsen und, wenn sie älter werden, einen Computer für das Schreiben von Briefen oder Reportagen, Programmieren (alle Konsolenspiele werden auf dem PC entworfen und programmiert), Zeichnen und verschiedene andere Dinge, die man mit dem Computer erledigen kann, brauchen. Wie auch immer, diese Leute werden immer noch mit den Konsolen Computern spielen wollen, und deshalb ist diese Kombination ideal.

Die Theorie wird jedoch etwas eingetrübt, wenn die Realität hinzukommt. Konsolen Computer sind beliebt, weil die Hardware nicht viel kostet und sie sich für Arkadenspiele sehr gut eignen. PCs sind beliebt, weil sie mehr anbieten als nur Arkadenspiele, aber sie sind oft teuer. Diese zwei Konzepte widersprechen sich und scheinen einen großen Krater zwischen sich zu schaffen.

Benutze diesen Setup-Bildschirm, um Zeit und Datum einzustellen, wenn Du zum ersten mal einschaltest. Der Computer wird sie sich merken...

...so daß du jedes Mal, wenn Du von Neuem einschaltest, mit diesem Bildschirm, der das aktuelle Datum zeigt, begrüßt wirst.

MEGA DRIVE

Das Mega Drive wurde ausgewählt, weil es der populärste Konsolencomputer in England ist und weil es hohes Ansehen auf Kosten des Super NES genießt, das im Grunde ja nur ein Kinderspielzeug ist!

Anders als bei vorhergehenden Amstrad PCs gab es hier nur wenige Kompromisse im Aufbau und der Qualität des Mega Drive. Es ist Amstrads Ziel, keine Kompromisse einzugehen, weil man glaubt, daß man so zwischen Erfolg und Versagen entscheiden kann. So wurde zum Beispiel anstatt eines langsameren 286-12 Prozessors der schnellere 386SX-25 ausgewählt.

Eine Qualitätsmaus, eine schnelle 40MB Festplatte und Extras wie die Ad-Lib Stereosoundkarte und der analoge Joystick sind Beweis für die eindrucksvolle Leistung des Computers. Man hätte zwar auch eine weniger teure Maschine bauen können, aber diese hätte wahrscheinlich nicht einen so hohen Stellenwert gehabt.DER COMPUTER Obwohl der Amstrad MegaPC sehr spektakulär und high-tech mäßig aussieht, besteht er im Grunde nur aus zwei Maschinen in einem Gehäuse - dem Baustein eines SEGA Mega Drive und einem Amstrad 386SX PC. Er ist bestimmt kein PC-kontrollierter Mega Drive Simulator, der auf das Motherboard des PCs gesteckt ist.

Im Konzept und nicht in der

Technik liegt die Genialität des Produktes. Die verschiebbare Frontblende des Computers schaltet zwischen dem Mega Drive und dem PC Modus um, erlaubt aber nicht, beide gleichzeitig zu benutzen. Die verschiebbare Blende erlaubt bzw. verhindert den Zugriff zum Modul Steckplatz und dem PC-Laufwerk. Der Monitor reagiert auf die Veränderung des Videoeingangs zwischen PC und Mega Drive und verändert automatisch den Anzeigemodus entsprechend.

Das Netzteil versorgt beide Maschinen gleichzeitig, und innerhalb des Gehäuses sind beide Geräte komplett separat angeschlossen. Wenn das Gerät auf den Mega Drive Modus umgestellt wird, wird von beiden Maschinen Strom genommen. Wie auch immer, muß das Modul des Mega Drives herausgenommen werden, bevor man die Frontblende verschieben kann, was den Mega Drive im PC-Modus automatisch ausschaltet.

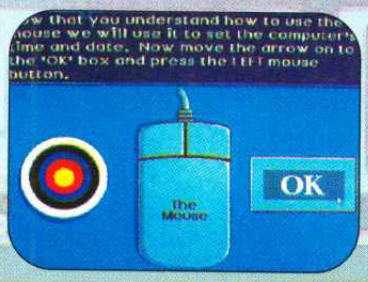
Der PC ist immer an, wenn die Maschine an ist - auch, wenn man ein Mega Drive Spiel spielt. Alle Programme auf dem PC können für ein kurzes Spielchen auf dem Mega Drive unterbrochen werden und man kann später zu ihnen zurückkehren.

Während die Maus und der PC-Joystick mit der PC-Hardware verbunden sind und der Mega Drive Kontroller mit der Mega Drive Hardware verbunden ist, kann der PC seine normalen Operationen unabhängig vom aktuellen Modus durchführen. Tastendrücke oder Drücken der Maustasten werden sogar mit Mega Drive Modus akzeptiert!

PC MODUS

Im PC Modus arbeitet der MegaPC so, wie man das von einem 386er PC erwarten kann. Es gibt eine Maus, eine Tastatur, einen Monitor, ein Diskettenlaufwerk, eine 40MB Festplatte und 1MB RAM (erweiterbar auf bis zu 16 MB). Es gibt keine Software mitgeliefert, aber Amstrad hat seine eigene Oberfläche, die Windows schlägt, integriert. Die in die Systemsoftware integrierte Oberfläche sieht der Amiga Work Bench ähnlicher als der PC Windows Oberfläche.

Indem man die Amstrad Oberfläche benutzt, können Benutzer ihre eigene Schubladen entwerfen, in denen sie ihre eigen Files und Dokumente aufbewahren. Es gibt ein gutes Icon-Draw Programm und On-Screen Hilfe, die sehr ausführlich ist.



Sega Besitzer werden an Applikationen wie die Maus nicht gewöhnt sein. Deshalb ist es gut, daß das Lernprogramm mit den einfachsten Grundlagen beginnt.

Diese Hilfe enthält Informationen zu nahezu jedem Punkt, der im PC-Leben eine Rolle spielt und mehr!

Beim ersten Einschalten muß man die Zeit und das Datum einstellen. Nachdem man das einmal erledigt hat, muß dieser Prozeß nie wieder wiederholt werden. Bei normalem Benutzen bootet der Computer zur Amstrad Oberfläche. Von dort aus kann man Programme laden, indem man auf ihr Icon klickt oder man geht zur DOS Oberfläche.

Insgesamt repräsentiert dieser PC einen normalen PC, obwohl es als Extras das Amstrad Desktop und die Ad-Lib Soundkarte und den Joystick, die beide ins Motherboard eingebaut sind, gibt.

MEGA DRIVE MODUS

Der Mega Drive in diesem PC ist eine echte Sega Maschine mit Segas neuester Technik. Deshalb enthält es auch einen Test, der importierte Spiele aus Amerika und Asien blockiert. Der Vorteil des MegaPC ist der 14" Farb-Stereomonitor, der dazu gehört.

Das MegaPC Joypad ist identisch zum Mega Drive Joypad, das trotz seiner Funktionalität nicht das beste in der Welt ist.

Der Mega-CD Expansionsslot ist eingebaut, so daß man das CD Gerät an die Maschine anschließen kann. Alle Spiele, die auf dem normalen englischen Mega Drive laufen, werden auf dem MegaPC mit genau der gleichen Geschwindigkeit laufen - genau wie beim "richtigen".

Wenn der Benutzer zurück zum PC Modus schaltet, müssen das Modul und das Joypad entfernt werden. Sobald die Frontblende in Position ist, ist das Mega Drive ausgeschaltet. Das ist die einzige Tücke, die die Maschine hat, aber sobald man einmal das Mega Drive anhat, möchte sowieso niemand in den PC Modus zurückkehren, nicht wahr?

Das Gerät ist voll kompatibel mit den Sega Spielen und der Hardware, also werden Extras wie "Action Replay Pro", "Menacer Light Gun" und Joysticks unterstützt. Wegen der Gestaltung des Gehäuses ist es schwierig, den Powerbase Converter zu installieren, aber sobald man das einmal geschafft hat, sollte es funktionieren.

DAS URTEIL

Amstrad hat sich viel Mühe gegeben, eine Maschine zu bauen, die leicht zu installieren, leicht zu benutzen und leicht von Modus zu Modus umschaltbar ist. Die Software ist fertig installiert. Man muß keinen komplizierten Prozeduren folgen, noch formatieren, noch irgend etwas zusammenbauen oder installieren.

Der Markt braucht den MegaPC nicht, und die Maschine hat Nachteile wie Vorteile. Als ein Gerät für die Benutzung zu Hause bietet es einen perfekten Aufbau an, aber die Familie wird immer in Unfrieden gezogen werden, wenn der Vater arbeiten und das Kind "Sonic" spielen möchte.

TECHNISCHE DATEN
MegaPC 386SX
AMSTRAD ● GROßBRITANNIEN

	PC Modus	Mega Drive
Prozessor	80386SX	68000
Taktfrequenz	25MHz	8MHz
Hauptspeicher	1Mbyte	-
erweiterbar bis	16Mbyte	-
Festplatte	40Mbyte (28 ms)	-
Diskettenlaufwerk	3,5" 1,44MB	-
freie Steckplätze	2 * 16Bit	-
Grafik	Super VGA	-
Bildspeicher	256 kB (max 512)	-
Max. Auflösung	1024*768	320*224
Monitor Auflösung	640*480	
Bildschirmfarben	256 aus 262.144	
Sound Kapazität	ad-lib	
Netzteil	50W 110/220-240 V	
Abmessungen	325 mm (B) * 78 mm (H) * 292 mm (T)	
Tastatur	PS/2 kompatible 102-Tasten Qualitätstastatur	
Monitor	14" hochauflösender Dual Sync Farbmonitor	

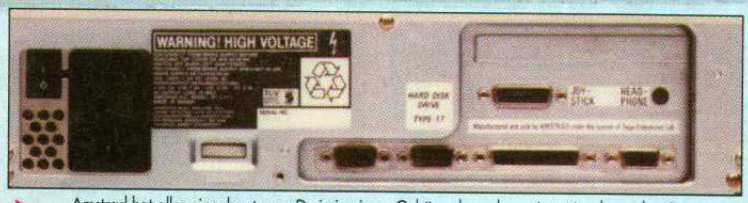
Monitor Kompatibilität
Volle VGA Qualität mit ad-lib Soundkarte, komplettes Mega Drive mit Stereoklang.

Schnittstellen
Paralleler Port, zwei serielle RS 232 Schnittstellen, Anschluß für externen VGA Monitor, analoger PC Joystick Port, zwei Sega Pad Ports, Anschluß für PS/2 kompatible Tastatur und Maus, VGA Monitor Stromversorgung, Stereo Kopfhörer Ausgang, Mega Drive Modul-Slot, Mega-CD Anschluß, Stereo Kopfhörer Anschluß.

Unterstützte Software
MS-DOS 5.0
Amstrad Desktop Benutzerfreundliche grafische Oberfläche mit Bildschirmhilfe und Lernprogramm

Unterstütztes Zubehör
Zwei-Knopf PS/2 Maus, analoger PC Joystick, Sega Gamepad.

Die verschiebbare Frontblende läßt Dich nicht mit dem Mega Drive spielen, wenn der PC an ist, und umgekehrt. Sie erlaubt leichten Zugang zu Mega Drive Anschluß mit dem Vorteil, daß die Maschine nicht ausgeschaltet werden muß, wenn man Module austauscht.



Amstrad hat alles eingebaut, was Du je in einem Gehäuse brauchen wirst. Man kann den Computer sofort einschalten, sobald man ihn ausgepackt hat. Wie auch immer, es gibt Standart Steckplätze für die Maus, den Joystick, den Drucker, den Monitor und das Netzkabel. Glaubst Du, daß Du das schaffst?

Die CES in Las Vegas genießt in Fachkreisen eine impressive Reputation als größte Show der Welt auf dem Sektor Computerelektronik. Trotzdem fällt es mir schwer, den nötigen Enthusiasmus aufzubringen, denn ich habe gerade einen mehrstündigen Flug über den großen Teich hinter mir. Dabei sollte ich froh sein, schließlich habe ich in wenigen Stunden zwei Attentate überlebt; den grauenvollen In-Flight-Film "Pure Country" und den geradezu lebensgefährlichen Zitronentee. Jetzt kann mich eigentlich nichts mehr erschüttern.

Die diesjährige Ausstellung verspricht spektakuläre Ereignisse, nicht zuletzt deshalb, weil beide Konsolengiganten auf dieser Messe innovative, bahnbrechende Technologien vorstellen wollen, die den Besitzern einer 16-Bit-Konsole neue Dimensionen erschließen sollen.

Abkommandiert ins Spielerparadies Las Vegas müssen die Redakteure Eurer SegaPro auf Biegen und Brechen Blackjack spielen, die Fruitmaschines zum Klingeln bringen und sich in luxuriösen Hotels die Nächte um die Ohren schlagen. Ja, das Leben ist hart und ungerecht, aber wir haben weder Kosten noch Mühen gescheut, um Euch die brandaktuellsten News exklusiv vorzustellen!

MESSEREPORT CES 1993

Bereits am ersten Messetag - die CES lief vom 6. bis zum 9. Januar - ging es in den heiligen Hallen geschäftig zu wie in einem Ameisenhaufen. Scheinbar hielten die Aussteller untereinander ihren eigenen Wettbewerb ab mit dem Ziel, die Produkte auf dem Stand so lautstark wie möglich anzupreisen. Gewinner waren die konstante Rockmusik aus einigen CD-Karaoke-Systemen und der Sega-Activator-Stand, aus dem sehr zum Entzücken einer amerikanischen Besuchergruppe fanatische Ravemusik die Gehörgänge der Besucher malträtierte. Berücksichtigt man die gewaltige Zahl der 1993 veröffentlichten bzw. noch geplanten Neuerscheinungen für Mega-Drive, Sega-CD und Game-Gear (das Master-System ist in den USA ausgestorben), kam man nicht umhin, sich zu wundern, warum Sega sein Licht so sehr unter den Scheffel gestellt hat.

Sega hat in den USA nunmehr endgültig grünes Licht für den Sega-CD gegeben und zahlreiche Aussteller priesen demzufolge ihre CD-Software an. Überraschend war allerdings die geringe Anzahl der Sega-CD-Promotionen, vor allem, wenn man das Zukunftspotential in der Sega-Kommune berücksichtigt.

Aus kommerziellen Gründen war die CES leider ausschließlich für das Fachpublikum reserviert. Man muß sich das mal vorstellen - Tausende von Spielen zur Auswahl und die einzigen Spieler sind einige korpulente Geschäftsleute, die nicht mal den ersten Level von Sonic 2 schaffen und für die simultan springen und feuern ein völlig abstraktes Konzept ist. Mann oh Mann, was für eine Verschwendung!

Trotzdem gab es auf dem Sega-Stand genug Software, um auch ausgebufften Sega-Pros den Mund wässrig zu machen. Sega räumte Lizenznehmern wie beispielsweise Flying Edge (Acclaim), Namco, Domark, Renovation, Game Tec, US Gold und EA genügend Platz ein, um den Besuchern zu demonstrieren, daß Sega-Software unangefochten zur Weltspitze zählt.

Die meisten Hot-Games waren durch eine schier undurchdringliche Mauer aus grauen Geschäftsanzügen verbaut, aber wenn man nur lange genug suchte, lauerte gerade bei den Lizenznehmern hinter jeder Ecke eine Überraschung.

ACCOLADE

Accolade hat erst kürzlich seinen langen Kampf um eine Sega-Lizenz gewonnen und so gabe es hier Neuvorstellungen im Überfluß.

Hardball III ist ein komplexer, aber hervorragend animierter Baseball-Simulator. Jack Nicklaus Power Challenge Golf ist, jawohl, ein weiteres Golfspiel, ebenso wie Summer Challenge (der Nachfolger von Winter Challenge), der acht knallharte Sommerspiele featured.

Das war's für die Sport-Fans, aber da fehlt doch noch was! Natürlich, ein Plattformspiel im Cartoon-Format. Bubsy, the Bobcat ist zweifelsohne der neueste coole Charakter auf dem Mega-Drive (dagegen könnt Ihr Sonic glatt vergessen) und hat jetzt endlich sein eigenes Spiel mit dem Titel Claws Encounter of the Furred Kind.

Bei den astreinen Grafiken bleibt Euch garantiert die Spucke weg, dagegen wirkt selbst Wonderdog auf CD schlapp wie Mamas Gulasch, aber dafür sind ja hier auch echte 16

Bubsy the Bobcat springt und spielt sich genau wie Wonderdog auf CD, aber die Grafiken und einzigartigen Flip-Screens können mit echt affengeilen Effekten aufwarten.

Mbit am werkeln.

Bubsy enthält sechzehn Level vollgepackt mit nonstop Cartoon-Action und Slapstick-Komödie. Die Animationen der Hauptfigur sind schlichtweg atemberaubend und es gibt massenhaft Level mit Geheimräumen. Wenn SegaPro eine Prognose für den kommenden Spitzenreiter abgeben müßte, dann ist es dieses Spiel. Wir bleiben am Ball, denn Bubsy gibt's voraussichtlich schon im April.

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts verteidigt seinen Ruf als gewinnträchtiger Lizenznehmer mit zahlreichen Neuerscheinungen im 16 Mbit-Format für das Jahr 93.

Die guten Neuigkeiten für alle Mega-Drive-Besitzer betrifft den in Arbeit befindlichen Nachfolger zu Desert Strike - von der Fachpresse zum besten Spiel des Jahres 92 gekrönt. Der Nachfolger mit dem Titel Jungle Strike features neun komplexe und hochpolitische Missionen unter noch gefährlicheren Bedingungen. Dem Vernehmen nach soll das 16 Mbit-Modul randvoll geworden sein, denn zur Verfügung stehen Euch diesmal unter anderem ein Comanche Gunship, ein Stealth Fighter, ein Hovercraft oder sogar ein Motorrad. Es geht, wie könnte es anders sein, gegen den Sohn eines verrückt gewordenen Wüstensohns. Für einen kleinen Vorgeschmack zieht Euch mal den nachstehenden Screen-Shot rein, damit Ihr die Qualität dieses 16-Bit-Monsters auch so richtig mitbekommt.

Weitere Neuerscheinungen von EA waren unter anderem das 16 Mbit-Wunder Haunting, BOB, Tony

Die Missionen in Jungle Strike beinhalten, Washington zu verteidigen und ein Kampf-Schlauchboot zu benutzen

La Russa Baseball, Mutant League Football und ein erster Vorgeschmack auf James Pond 3:

Die Motivationskur - Jungle Strike im 16 Mbit-Format hat einige supercoole Level vollgepackt mit hochgradiger Blast-em'-Up Action. Brutaler geht's nimmer!

Operation Starfish, leider erst Ende 93 zur Veröffentlichung vorgesehen. In Haunting spielt Ihr eine verlorene Seele, die der irdischen Welt nur entfliehen kann, wenn es ihr gelingt, eine normale Familie in Angst und Schrecken zu versetzen. Die Story erinnert stark an Beetlejuice, aber die superben 3-D-Grafiken und ein hoher Score-Faktor machen dieses Spiel wahrscheinlich zum Muß-Ich-Haben-Objekt für alle Fans von Splatterhouse. Mutant League Football ist, wie der Name schon andeutet, eine etwas brutalere Version von Speedball gekoppelt mit der Spielbarkeit von EA Hockey. Beide Spiele befinden sich in der

Endphase und geben ihr britisches Debüt höchstwahrscheinlich im Mai dieses Jahres.

FLYING EDGE

Flying Edge (Acclaim) blies mit einer Fülle von Titeln zum Totalangriff auf den Mega-Drive. Jeder Spielaspekt wurde berücksichtigt, sogar die Simpson-Fans wurden nicht vergessen. Mortal Combat, Bart's Nightmare, NFL Quarterback Club, Word Cup Soccer, T2 Judgement Day (das Arcadespiel), Super High Impact, Ferrari GP Challange, WWF Super Wrestlemania (CD und MD), NBA All-Star Challenge, George Foreman's Boxing, MVP Baseball und Double Dragon 3.

Abgesehen von den oben genannten Spielen dürfen sich Game-Gear-Besitzer auf Spiderman: Return of the sinister Six, Bart vs. The World, WWF Steel Cage Challenge sowie The Incredible Crash Dummies freuen.

US GOLD

US Gold schockte die Anwesenden mit der atemberaubenden Fortsetzung zu Another World Flashback. Das Spiel wurde von Delphine in Frankreich programmiert, den Produzenten von Another World, und bietet dieselben Wahnsinnsgrafiken und eindrucksvollen Animationen, die schon Prince of Persia zu etwas besonderem gemacht haben.

Sieben Level voller Filmstil-Action und den Zeichentrickgenüssen von Rotoscope. Denen unter Euch, die annehmen, daß es sich bei Rotoscope vielleicht um einen Toilettenreiniger handelt, sei gesagt, daß Rotoscope ein Verfahren ist, bei dem ein Schauspieler gefilmt wird, dann alles außer dem Umriss gelöscht wird und dieser mit Computer-Grafiken ausgefüllt wird. Dieses Verfahren verleiht dem Bild mehr Realität.

NINTENDO AUF SEGA?

Wer mutig genug war und sich auf den Ständen von Sega und Nintendo drängelte, konnte ein erstaunliches Phänomen ausmachen. Es ist wirklich erstaunlich, wieviele traditionell mit einem Nintendo-Warenzeichen versehene Spiele und Sprites den Formatwechsel zum Mega-Drive schafften. So ist beispielsweise für dieses Jahr die Veröffentlichung von Konami's TMNT (Turtels) vorgesehen. Battletoads und Championship Pro-Am geben dank Tradewest ebenfalls ihr Mega-Drive-Debüt. Da wollen natürlich X-Men, Tiny Toons, Toxic Crusaders, Another World und WWF Super Wrestlemania nicht zurückstehen. Da fragt man sich unwillkürlich, wer zunächst dran ist. Vielleicht Mario (Arrrgh)?

Die Gründe für Sega's unprominentes Auftreten sind unklar. Vielleicht hat man sich von

Nintendos Super FX Chip ins Boxhorn jagen lassen (was ich sehr bezweifle) oder es gibt einfach nicht genügend vernünftige Software (totaler Blödsinn). Viel wahrscheinlicher ist, daß man bei Sega beschlossen hat, die Verkaufsziffern für sich sprechen zu lassen. 1992 konnte Sega über 1 Million Einheiten verkaufen und Sonic 2 dominierte über die Weihnachtszeit jede halbwegs ernst-zunehmende Verkaufsliste. Dazu kommt noch die erfolgreiche Veröffentlichung der Sega-CD in den USA, Sega kann sich also sorglos zurückzulehnen und der Konkurrenz eine lange Nase drehen, Nintendo ist am Zug!

VIVA LAS VEGAS

WILLKOMMEN IM NÄCHSTEN LEVEL

Eifrige Leser unserer SegaPro wissen bereits, daß Japan momentan eine wahre Armada von CD-Spielen losläßt. Leider (oder Gott sei Dank?) finden aufgrund der strengen Sega-Qualitätskontrollen nur wenige ihren Weg nach Europa. Leider kommt es immer wieder vor, daß ein Spiel durch die Maschen schlüpft, trotz wortgewaltiger Statements von der Sega-Harthöhe. Manchmal fällt man eben auf den alten Trick herein, ein Spiel wegen seiner überragenden Technologie abzusegnen, ohne sich weiter um die Spielbarkeit zu kümmern (leider!). Sega hat bisher noch nicht verlauten lassen, ob die Sega-CD auch nach Europa kommt, aber die auf der Messe vorgestellte Software läßt bereits erste Anwärter der neuen Game-Generation erkennen. Cobra Command, Sherlock Holmes, Batman Returns, Sewer Shark, Road Avenger, Wonderdog und Night Trap liegen bisher gut im Rennen, aber gibt es auch genügend Support seitens der Software-Entwickler?

Viele Lizenznehmer sind momentan aktiv in der Entwicklung von CD-Games tätig. Anführer dieser Gruppe ist, wie könnte es anders sein, Sony Imagesoft mit phänomenalen 14 Spielen für 1993. Vorreiter sind mit Sicherheit Dracula, Make Your Own Music Video, Cliffhanger, ESPN Baseball, ESPN Football, Chuck Rock und Sewer Shark.

Weitere Releases sind Jaguar XJ220, Monkey Island 1 & 2, Dungeon Master 2, Heimdahl and Wolfchild von JVC, Allan und Mortal Combat von Arena, Black Hole Assault von Signet, WWF Wrestlemania von Flying Edge und Road Avenger sowie Road Blaster FX von Renovation. Sierra strampelt sich momentan mit der fünften Folge von Kings Quest sowie Stellar 7 und Willy Beamish ab, um nur einige zu nennen. Tengen hat Pit-Fighter II und RBI-5 im Visier, deren wahrscheinlicher Distributor in Europa wahrscheinlich Domark sein wird.

Keine Überraschungen gibt es bei Virgin. Terminator und Another World stehen ganz oben auf der Angebotsliste. Die Filmlizenz von Terminator war der Garant für größere Sprites und massive Level, die jede Kritik am Schwierigkeitsgrad für den Mega-Drive im Keim erstick-

en.

Außerdem gab es bei Sega noch Citizen-X, Sol Feace, Sliphead und das atemberaubende Rise of the Dragon: A Blade Hunter Mystery zu bewundern.

Viele der genannten Spiele waren eigens für die Messe aufgebaut und zeigten sich mehr oder weniger spielbereit, aber weil das Publikum draußen bleiben mußte, war niemand an einem zünftigen Spielchen interessiert. So blieb uns GamePros natürlich nichts weiter übrig, als selbst Hand anzulegen und die Männer in den grauen Zweireihern, die ein Ende des Joysticks nicht vom anderen unterscheiden können, gehörig zu blamieren. Für Leser, Vaterland und Absatzziffern haben wir uns also kopfüber an die Maschinen gestürzt.

NIGHT TRAP

Sega

Night Trap ist sofort als CD-Spiel identifizierbar. Bereits beim Einschalten wird klar, daß kein anderes Medium die enormen Datenmengen auch nur halbwegs so gut handhabt. Die Story nach einen bekannten Schema - Hübsche Teenager-Mädchen werden von einer Bande Irrer, bekannt unter dem Psydoneum 'the Muftins', gekidnappt und fristen ihr Dasein als lebende Experimentierobjekte. Um die Sache noch schlimmer zu machen, lungert eine andere Bande mit dem Namen 'the Oggers' um das Haus herum, in dem die Mädchen gefangen gehalten werden. Die Oggers ständig an und versuchen, in das Haus einzudringen. Ihr müßt in Eurer Eigenschaft als Mitglied der Night Trap Organisation die Oggers auf Video aufnehmen und soviele Bandenmitglieder wie möglich in Euren Booby-Traps fangen. Alle Fallen benötigen Farbcodes, um aktiviert zu werden (ein Piepston zeigt den Zeitpunkt zum Abfeuern an) und der Farbcode wechselt in irregulären Intervallen. Wenn ein neues Mädchen in das Haus gebracht wird, versuchen sich auch ein paar Oggers mit ins Haus zu schleichen und Ihr müßt höllisch aufpassen, daß sie Euch nicht entkommen. Ihr habt acht Kamaras zur freien Verfügung, die in Badezimmer, Flur, Schlafzimmer, Auffahrt, Küche, Eingangshalle und Wohnzimmer aufgestellt sind.

Die Action beginnt mit FMV (Full Motion Video) und allem sonstigen Drum und Dran. Die Rollen sind mit lebensechten Schauspielern besetzt.

UND DER REST

Rolling Thunder 3 wird mit Jetskis und Motorrad-Jagden aufgemotzt.

Auch nicht übel waren *Rolling Thunder 3, Splatterhouse 3, Terminator auf CD, , Global Gladiators, Tyrants, Another World, MD und CD, Toys, Jaguar X1220, Chester, Cheetah... Too Cool to Fool, F-15 II, Gods, Dracula, Pirates, Cliffhanger, Waynes World, Chase HQ II,, Flintstones, Humans, Batman, Revenge of the Joker, Blaster Master 2, Dave Cranes Amazing Tennis, Road Avenger, Road Blaster FX auf CD, Race Drivin', Mig 29 Fulcrum and Breach.*

Total überraschend waren Rolling Thunder 3 und Splatterhouse 3, aber glücklicherweise waren es angenehme Überraschungen. Beide Spiele sind brilliant: In Rolling Thunder 3, z.B., benutzen die Geheimagenten Jetskis & Motorräder, sowie schwere Maschinengewehre. In Splatterhouse 3 ändert sich das horizontale Format des Originals zu Gunsten eines verwirrenden Layouts in einer Riesenvilla. Jedes Zimmer muß durchsucht und von schaurigen Monstern befreit werden, bevor Du weiterspielen kannst. Splatter-Fans werden froh sein, zu erfahren, daß Blut & Horror des Originals mit diesem Blutbad sogar noch übertroffen wurden. Brilliant!

Spielhallen-Riese, Takara, ist auch mit 2 Hits in die Sega-Szene eingestiegen, die momentan auf dem Super NES ihre Runde machen. Fatal Fury ist das nächste zu Street Fighter 2, was Sega-Besitzer bekommen können und es bietet jede Menge Super-Moves.

Unter den vielen Sega-Offenbarungen von Domark, muß Mig 29 Fulcrum wohl eine der besten sein. Es dürfte im April/Mai erscheinen.

King of the Monsters ist ein Kampf zwischen 2 Godzilla-artigen Monstern, bei dem japanische Städte dem Erdboden gleichgemacht werden.

Die Grafik ist äußerst farbenfroh, aber die große Frage bleibt, ob irgend jemand rufen wird:"Narren, ich werde Euch alle zerstören."

Sega zeigten immer noch Sonic 2 für alle Systeme, sowie das brilliante Ecco, the Dolphin, Batman Returns, Young Indiana Jones, Jester, Talespin, Ariel.

Disneys Little Mermaid, Ex-Mutants, Home AloneCool Spot, Outlander, Shinobi 3 und World of Illusion, aber merkwürdigerweise kein Wort über Streets of Rage 2.

Die Spannung steigt, weil niemand weiß, wo die Ogger nächstes Mal zuschlagen, aber der Spielspaß ist anregend, besonders wenn man diese Ninja-Mechaniker auf möglichst grauenvolle Art und Weise um die Ecke bringt.

Leider sind die Farben aufgrund der enttäuschenden Farbpalette im Mega-Drive etwas gedämpft ausgefallen und der FMV ist ein bißchen körnig geraten. Nichtsdestotrotz, das Spiel wirkt echt fantastisch und hat keine nennenswerten Verzögerungen durch Zugriffe auf die CD. Wenn Ihr die schlechten Schauspieler überlebt (dagegen ist Nachbarn der reinste Shakespeare), könnt Ihr Euch mit Night Trap so manche Nacht um die Ohren schlagen. Leichte Wiederholungserscheinungen werden durch die leicht bekleideten, um Rettung flehenden Girls alle Mal wieder wettgemacht.

ACTIVATE!

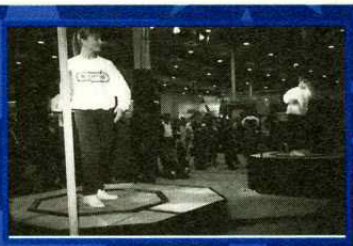
Bei weitem die meiste Werbung für die Mega CD wurde mit der Activator Sound Stage gemacht - die genau in der Mitte der Halle stand. Einmal die Stunde tigerte ein TV - Team durch die CES, um ein unschuldiges Opfer zu finden, an dem die neueste CD-Technologie ausprobiert werden konnte, während der amerikanische Kommentator ununterbrochen redete & redete. Egal, wo man sich gerade befand, man konnte immer hören, wann der Activator gezeigt wurde, weil jedesmal laute Orgelmusik jeden in der näheren Umgebung halbtaub machte.

Also was genau hat es mit diesem merkwürdigen Gerät auf sich?

Der Activator ist ein achteckiger Ring aus Plastik, den Du auf dem Boden plazierst und an Deine Sega-CD anschließt. Innerhalb der Plastikstreifen befinden sich infrarote Sensoren und um den Activator zu benutzen, muß die CD Dich zuerst abtasten (scannen) & Deine Größe usw. feststellen.Du kannst Dir eine Musik- oder Spiele- CD auswählen und sobald sie aufgeladen ist, wird jede Bewegung, die Du im Activator machst, als unterschiedliche Musik-Noten aufgezeichnet, oder Du bist in Kontrolle von Streets of Rage 2.

Das ganze System basiert auf Deiner Bereitschaft, für ein paar Stunden auf und ab zu springen, die Arme in die Höhe zu werfen und in die Luft zu boxen, um die Bösewichte zu schlagen. Das wirklich verblüffende am Activator ist, daß er, egal in welcher Position, ein Arm von einem Bein unterscheiden kann. Sogar wenn Du Dich in einer wirklich niedrigen Position befindest und zuschlägst, wird das Spiel es registrieren.

Stell' Dir die Macht vor! Jetzt hast Du die Chance, Deine Freunde zu vertrimmen, ohne blaue Flecke zu hinterlassen. Stell' Dir das Trainig vor, das Du haben wirst, wenn Du versuchst, Beethoven mit den Füßen zu spielen oder Streets of Rage 2 in einem Spielermodus zu bewältigen. Als gute Neuigkeit ist zu vermerken, daß die Produzenten glauben, daß es sich für nur ca. $80 (ungefähr DM 150) in den USA verkaufen lassen wird. Für genausoviel wie der Menacer! Mit welchem Gerät würdest Du Deine Freunde lieber beeindrucken?



Sportliche junge Mädchen waren nicht die einzigen Sehenwürdigkeiten auf der CES. Hier wird der Activator an Streets of Rage 2 ausprobiert.

SEWER SHARK

Sony Imagesoft

Im Grunde genommen ist Sewer Shark ein stinknormales Shoot-em'-Up, das mit prächtigen Grafiken aufgemotzt wurde. Eure Absicht in diesem Game-Setup ist es, eine Million Pfund Tube Vermin zu erobern und Euch mit dem Erlös dem wohlverdienten Luxusleben eines verwöhnten Playboys hinzugeben. Ihr sitzt in einem kleinen, aber spritzigen Gefährt namens Hole Hawk. Die Action wird vom Cockpit aus angezeigt, während draußen die Abwasserkanäle in FMV vorbeiflitzen. Die Kanäle sind von niedlichen Biestern wie Ratigators (eine Kreuzung zwischen einer Ratte und einem Alligator), Fledermäusen und Skorpionen bewohnt, denen Ihr als Kammerjäger den Garaus machen sollt. Dabei geleitet Euch ein Robot namens Catfish durch die stinkenden Kanäle. Euer Führer ist ein Typ namens Ghost. Die zahlreichen, automatisierten Pods dienen als Energiestation und geben manchmal auch Hinweise zum Spiel. Die FMV-Effekte kreieren eine unwahrscheinlich realistische Atmosphäre von Geschwindigkeit und Beinahe-Unfällen. Dazu kommt noch der nervenaufreibende Gesichtsausdruck von Ghost, wenn er bei einer Verfolgungsjagd seine Anweisungen in das Mikrophone schreit. Alles in allem genug, um den Pulsschlag steil ansteigen zu lassen. Sewer Shark ist ein unglaublich schnelles Spiel, das von den 12,5 MHz Processing Power des Sega-CD vollen Gebrauch macht, aber wie lange der Spielspaß anhält...

RISE OF THE DRAGON A BLADE HUNTER MYSTERY

Sega

Endlich auch mal ein Spiel im CD-Format, das die kleinen grauen Zellen beansprucht. Im Spiel übernehmt Ihr die Rolle von Detektiv Blade Hunter. Eine misteriöse Seuche sucht die Stadt heim und die Opfer werden im wahrsten Sinne des Wortes von dem geheimnisvollen Virus dahingeschmolzen. Die Polizei hat natürlich (wie im richtigen Leben) nicht die geringste Ahnung, wer oder was hinter dem Virus steckt und die Drug Lords nutzen die öffentliche Panik, um soviel wie möglich von ihrem dreckigen Stoff auf der Straße abzusetzen. Das Spiel läuft aus der Perspektive von Blade ab. Es gibt Menüs für sein Inventar und die jeweilige Position wird in dunklen, gemütsschweren Grafiken aufgezeigt. Die Charaktere können über Vorgabetext angesprochen werden, aber die Erwiderung kommt in digitalisierter Sprache und in verschiedenen Akzenten. Wenn Ihr den Cursor über den Screen führt, wechselt die Form je nach der jeweiligen Position, wollt Ihr beispielsweise einen Wasserhahn andrehen, wechselt der Cursor in einen Pfeil und

zeigt damit an, daß hier ein interaktives Objekt vorhanden ist. Andere Örtlichkeiten verlangen unter Umständen nach einer genaueren Inspektion durch die Lupe. Viele Objekte in Blade Hunter können nur über visuelle Clues gefunden werden, so blinkt beispielsweise das Auge der Drachenstatue, um einen verborgenen Switch anzuzeigen. Ihr arbeitet im Auftrag des Bürgermeisters, um dessen verlorene Tochter wieder zu finden, aber dessen ungeachtet lauft Ihr oft Gefahr, verhaftet und eingelocht zu werden, wodurch Ihr natürlich wertvolle Zeit vergeudet. Interaktion mit anderen Sprites wie Eurer fiktiven Freundin oder herumhängenden Street-Punks bringt Euch unter Umständen neue Informationen, ist aber manchmal lebensgefährlich. Wenn Ihr ein Rollenspiel mit einer wirklichen Herausforderung braucht, braucht Ihr nicht mehr lange zu suchen, denn die Power der CD macht dieses Spiel mit Sicherheit zum Sommerhit.

BATMAN RETURNS

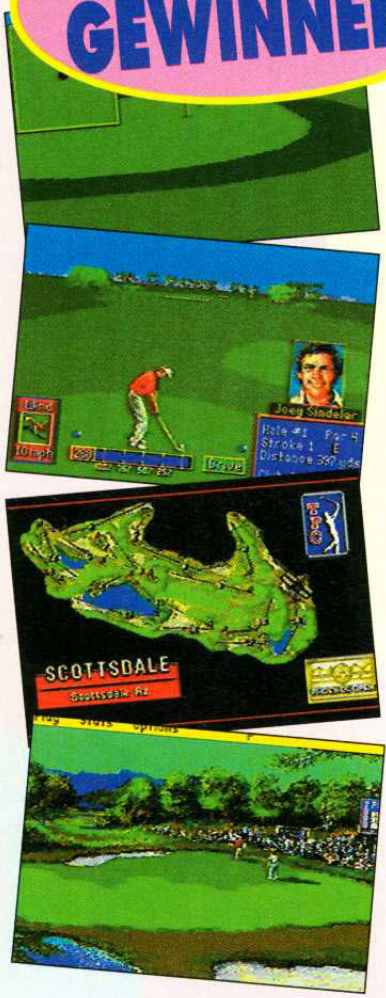
Sega

Die CD-Version hat nicht die geringste Ähnlichkeit mit dem Originalspiel. Batman Returns auf CD teilt sich in zwei unterschiedliche Spielmodi auf. Da wäre zuerst mal die horizontale Plattform-Action, wobei sich Batman von Dach zu Dach schwingt und dabei die mechanischen Vögel des Penguin zerkleinert oder mit Catwoman in den Clinch geht. Das zweite Sub-Spiel featured eine Verfolgungsjagd der Zirkustruppen Penguins im vertrauten Batmobil. Dabei werfen die gegnerischen Fahrzeuge Unmengen von Bomben ab und versuchen, Euren Allerwertesten mit Raketen in die Luft zu jagen. Das Batmobil besitzt selbstlenkende Heat-Seeking-Raketen und nach vorne gerichtete Maschinengewehre. Ein Wort der Warnung - Eure Gegner können einen guten Bums vertragen! Wer

eine Herausforderung sucht, hat sie mit Batman Returns auf CD bereits gefunden.

ZU GEWINNEN!

ZU GEWINNEN!



ZU GEWINNEN

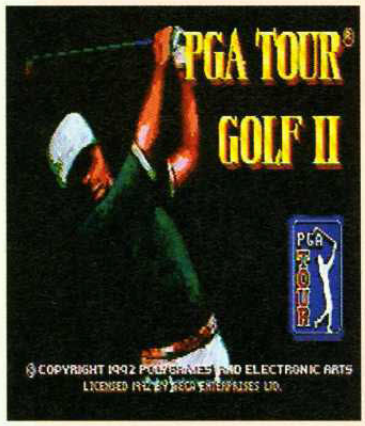
★ Sega Mega Drive und PGA Tour Golf II oder PGA Tour Golf II plus 5 EA

ELECTRONIC ARTS sind die größten von Sega lizensierten Software - Hersteller und haben die besten Sport-Simulationsspiele auf Sega seit Jahren entwickelt. EA Hockey, John Maddens's Football und PGA Tour Golf gehören zu den beliebteren Veröffentlichungen auf ihrem Schwesterlabel EASN.

EA haben vor kurzem all ihre Sport-Spiele auf den neuesten Stand gebracht. NHPLA Hockey, John Madden's Football '93 und PGA Tour Golf II enthalten alle Features, die ihre Vorgänger zu sofortigen Hits gemacht haben, sie bieten aber noch mehr Statistiken, Real-Player und Details.

In NHLPA kannst Du jetzt mit echten Teams mit über 500 Spielern, die nach den Statistiken der letzten Saison eingeschätzt wurden, spielen. Jongliere in Madden's '93 mit den aktuellsten Statistiken und den 8 allerbesten Mannschaften. PGA Tour Golf II ist eher eine Aktualisierung als eine Fortsetzung, aber es hat 7 Golfplätze und ein neuartiges Turnier zu bieten.

Um ihren Erfolg und die Ankündigung ihres brandneuen EA Sport-Labels zu feiern, verlosen ELECTRONIC ARTS als Superpreis einen Mega Drive und PGA Tour Golf II. Wenn Du schon einen Mega Drive besitzt, kannst Du PGA Tour Golf II zusammen mit 5 EA - Spielen Deiner Wahl gewinnen.



LOS GEHT'S!

1. Wie heißt das Spielergebnis bei einem einzelnen Loch, das zwei unter Par ist?
- a) Albatross
- b) Eagle
- c) Bogey

2. Wieviele Löcher gibt es auf einem Turnier-Golfplatz?
- a) 18
- b) 36
- c) 72

3. Wieviele Golfschläger darf ein Spieler höchstens mit auf den Golfplatz bringen?
- a) 12
- b) 13
- c) 14

ANTWORTEN

1) A	2) A	3) A
B	B	B
C	C	C

Name.....

Adresse .....

.....

.....

ZU GEWINNEN!

SENDE DIE RICHTIGEN ANTWORTEN AN: SEGAPRO, POSTFACH 101 905, 4630 BOCHUM.
EINSENDESCHLUSS: 30. MÄRZ 1993!

ZU GEWINNEN!

pro reviews INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfährst Du, was wir von den Grafiken, Sound, Spielbarkeit, etc halten. Wir informieren Dich über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Du austesten und ansehen solltest.

PROTIPS
Eine kleine Hilfe, die Dir helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROFILE
In diesem Profil werden Dir die Randinformationen mitgeteilt, wie z.B. was ein Spiel kostet, ab wann es erhältlich ist, wer der Hersteller ist, ob es ein Importmodul ist, wo es zu beziehen ist, etc..

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel was super Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit sehr mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Deine Sammlung.

MASTER GEAR
Jedes Master System Review enthält einen kleinen Abschnitt, in dem darauf eingegangen wird, wie sich dieses Spiels mittels 'Master Gear Konverter' auf der Game Gear spielen läßt (sind die Grafiken erkennbar, ist der Sound okay, etc.).

PROLESER!
Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergesst nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden zusammen mit unseren eigenen Reviews abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

MEGA CD

Aleste 58
Super League Baseball 42
Time Gal 30

MEGA DRIVE

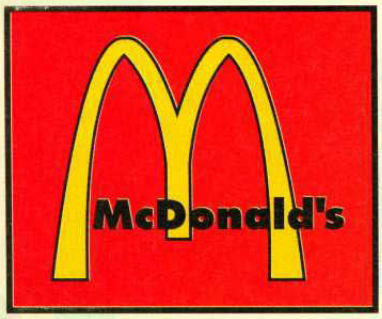
Batman Returns 51
Double Dragon 3 52
Ecco 32
Home Alone 54
Mick & Mack 22
Micro Machines 36
Predator 2 46
Road Rash II 40
Risky Woods 48
Shadow of the Beast 2 43
Steel Talons 38
Streets of Rage 2 25
Super HQ 56
Super Wrestlemania 34
Toxic Crusaders 44
World of Illusion 55

MASTER SYSTEM

Lemmings 28
Predator 2 46

GAME GEAR

Alien3 50
Lemmings 29



GLOBAL GLADIATORS

Es gibt nichts vergleichbares zu einem Big Mac! Manchmal rufen Dich die kleinen Burger über Kilometer hinweg. Du hast keine andere Wahl, als zum nächstgelegenen McDonalds zu gehen und Dich durch ein Viertelpfund totes Rind zu fressen.

Mick und Mack haben ein ähnliches Verlangen und rennen zu Ihrem McDonalds für einen schnellen Snack und um die letzten Abenteuer ihrer Comichelden 'GLOBAL GLADIATORS' zu lesen. Während die beiden darüber nachdenken, wie cool es wohl sei, ein Global Gladiator zu sein, tritt Ronald McDonald ein und beamt sie magisch in den Comic.

Mick und Mack müssen nun in der Welt 'rumrennen und sie von dem Schleim und Dreck reinigen, der die Erde verschmutzt. Sie sind mit Waffen ausgerüstet, um die ekligen Kreaturen, die sie zu stoppen versuchen, auszulöschen. Natürlich darf sie keiner aufhalten, oder die Erde wird ein toter Ball ohne jegliches Leben werden ...

Gesampelte Klänge sind mittlerweile zum Standard auf den Mega Drive Modulen geworden, deren beste noch immer bei SONIC vorkamen. Global Gladiators beginnt mit einigen amerikanischen Kindern, die 'VIRGIN' schreien. Wirklich lustig!

Der Titelgrafik folgt eine kurze Einleitung zur Geschichte, und gestattet Dir, entweder das Spiel zu starten, oder ins Optionsmenü zu wechseln. Dieses Menü läßt viele verschiedene Einstellungen zu, vom Schwierigkeitsgrad bis zu einer 'Bonus-Stage'-Option.

Dieser Optionsbildschirm hat eine Vielzahl an Wahlmöglichkeiten. Es gibt sogar eine Option, mit der Du das Bonusspiel proben kannst.

Bööähh! Eine große Kanone zu benutzen, könnte nicht einfacher sein - einfach draufhalten. Achte aber dennoch auf den Rückstoß.

SCHLEIMWELT

Dies ist nur ein sauberer Teil des ersten Level. Viele Plattformen, Symbole und schreckliche Monster versuchen, Dich ins Grab zu befördern! Der Boden ist bedeckt mit Schleim, anstelle von Gras.

Es gibt einige Schleimbecken in den Leveln. Falls Du in sie hereinfällst, so ist das der sichere Tod für die zwei. Dort sind sogar einige gemein plazierte Bögen, welche Dich in sie hineindrängen.

Die Kreaturen in Global Gladiators sind abhängig von der Ebene, auf der sie erschein. Diese zwei kommen im Industrielevel vor und sind genau so gefährlich, wie die Monster aus der Schleimwelt.

Bist Du erst einmal im Spiel, wirst Du schnell mit allem fertig, was von Dir gefordert wird. Dann geht's los. Endweder mit Mick oder Mack springst Du Deinen Weg durch die Level hindurch, wobei Du schleimige Monster tötest und die Umwelt säuberst. Du kannst die Schußrichtung des Feuers bis zu einem bestimmten Maß kontrollieren, und zwar durch Drücken nach oben oder unten am Joypad. Es ist nicht ratsam, ein Turbo-Feuer-Joypad zu benutzen, da Dich jedesmal, wenn Du feuerst, der Rückstoß ein paar Zentimeter zurückwirft. Davon wird oft Dein Leben abhängen.

Die Landschaft wird von allen möglichen Kreaturen und Maschinen verwüstet. Die Maschinen schleudern ständig Dreck hinaus und sind leicht zu zerstören. Einige der Kreaturen im Spiel feuern Schleimballen. Wenn sie Dich treffen, wird einige Energie von Deiner Gesundheit abgezogen. Wenn Sie aufgebraucht ist, müssen Mick oder Mack sterben.

Extra-Energie (Herzen) sind überall verteilt, aber die meisten sind unmöglich zu erreichen.

PROTIP Wenn Du ein McDonalds-Symbol mitten im Raum siehst, kannst Du totsicher sein, daß dort viele unsichtbare Plattformen sein werden, die von Vorteil für Dich sind.

Diese Venusgladiatorfalle sieht sehr hungrig aus.

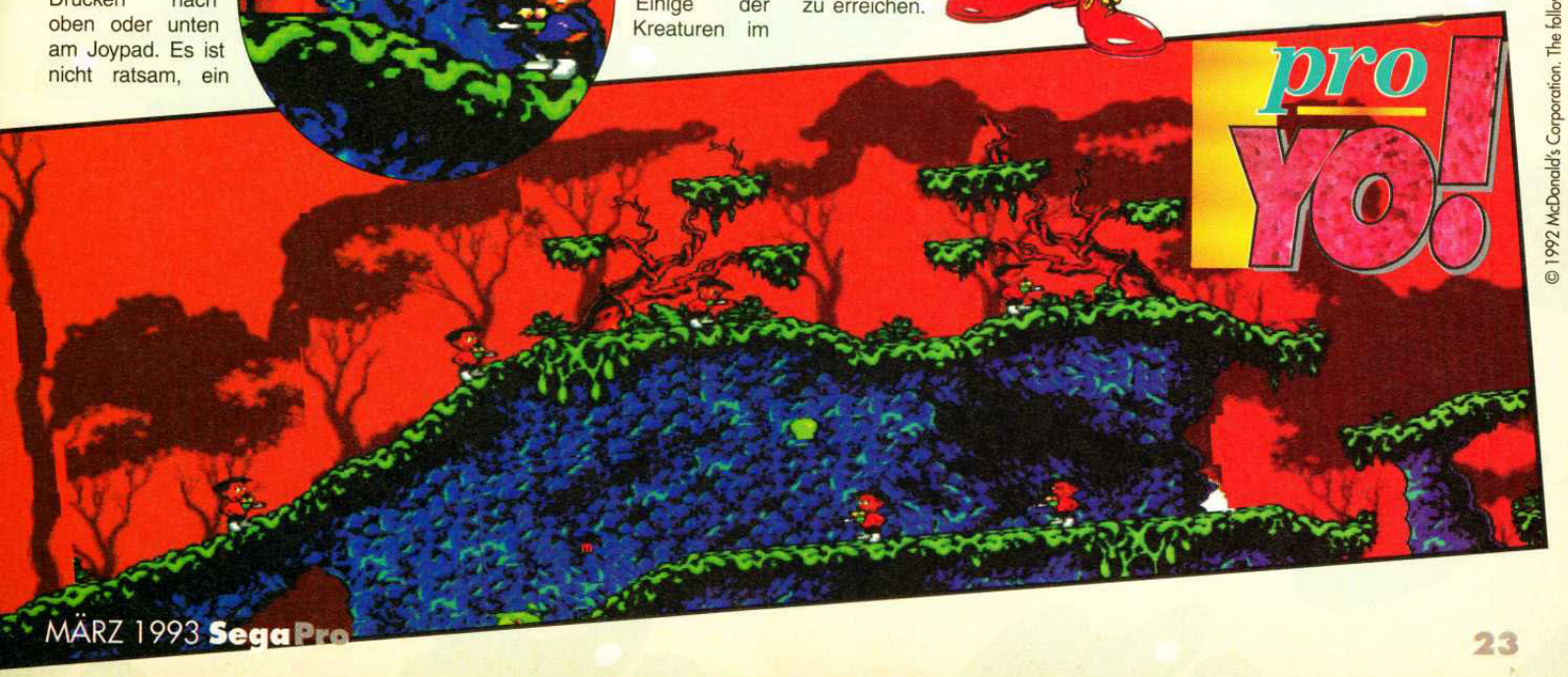
ZWEITE MEINUNG

Dieses überdurchschnittliche Spiel hat so ziemlich die besten Animationen und Grafiken, die ich auf dem MD bis heute gesehen habe. Die Charaktere sind so cool, und es ist schön, solch bunte Sprites zu sehen.

Aber es ist doch nur ein auf die Dauer recht monotones Spielchen. Es ist aber alles zu ähnlich, als daß Du wirklich lange davorsitzen willst, und der Bildschirm sieht oft ein wenig zu brutal aus. Im Vergleich zu vielen zurückligenden Veröffentlichungen ist dies schon fast wieder ein tolles Spiel. Wenn Du es spielst, dar spiele es laut; die Musi

Der Grund dafür ist, daß einige der Mauern für Mick und Mack unsichtbar sind; der einzige Weg, sie zu finden, ist zu springen und zu hoffen, daß Du auf ihnen landest. Wenn Du eine dieser Plattformen gefunden hast, werden Mick und Mack durch eine sehr lustige Animationssequenz gehen, in der sie sehr gestreßt und ängstlich aussehen, da sie den Boden unter den Füßen verloren haben.

Eine Vielzahl von McDonalds-Symbolen ist rundherum verteilt, 30 von ihnen müssen innerhalb eines Zeitlimits eingesammelt werden, um ins nächste Level zu gelangen!



pro Yo!

© 1992 McDonald's Corporation. The following are trademarks of Mcdonald's Corporation: The Golden Arch, Ronald McDonald, Global Gladiators and Mick and Mack.

GLOBAL GLADIATORS

Du hast es geschafft! Nachdem Du 30 Zeichen gefunden hast, um einen Level zu beenden, wird der gute alte Ronald mit einer Fahne auf Dich warten und die Zeichen werden gewertet. Es ist mit Abstand die beste Möglichkeit, Punkte zu sammeln.

Das Ziel des Bonusspieles ist es, Müll zu fangen, bevor er auf den Boden fällt und ihn in die richtige Tonne zu werfen. Sobald eines auf den Boden fällt, geht es zurück ins normale Spielgeschehen. Das gleiche passiert, falls Du versuchst, etwas anderes zu fangen.

Wenn Du das Ende eines Levels erreichst, erscheint Ronald McDonald mit einer großen Fahne und Du wirst mit dem Schrei "Du hast es geschafft" begrüßt. Alle McDonalds-Zeichen werden gezählt. Den Spielern wird geraten, so viele wie möglich zu sammeln, um so die Punktzahl zu erhöhen.

Wenn Du es geschafft hast, 75 Zeichen zu sammeln, gelangst Du ins Bonusspiel. In diesem mußt Du einen der beiden führen, während sie recyclebare Gegenstände, die vom Himmel fallen, einsammeln und diese in die richtige Mülltonne für die Entsorgung werfen. Es fallen auch andere Objekte herab, aber diese aufzufangen ist nicht sehr gut für Deine Gesundheit!

Sobald ein Stück Müll auf den Boden fällt, ist das Spiel beendet und alle Punkte werden addiert. Es ist an der Zeit, unseren Planeten zu säubern.

Die Animation der Sprites ist sehr sauber gelungen. Mick und Mack sind beide wundervoll animiert und erscheinen ziemlich groß auf dem Bildschirm. Die Monster und Maschinen sind auch gut animiert, jedoch gibt es nicht so viele verschiedene.

Die Hintergrundbilder variieren in Qualität und Zusammensetzung. Die ersten beiden Level des Spieles sind ziemlich langweilig anzusehen, aber die Eislevel entschädigen für die anfängliche

Hhhmm! Global Gladiators treffen Tarzan. Eine Vielzahl von millimetergenauen Sprüngen ist in diesem Level die Grundlage zum Erfolg.

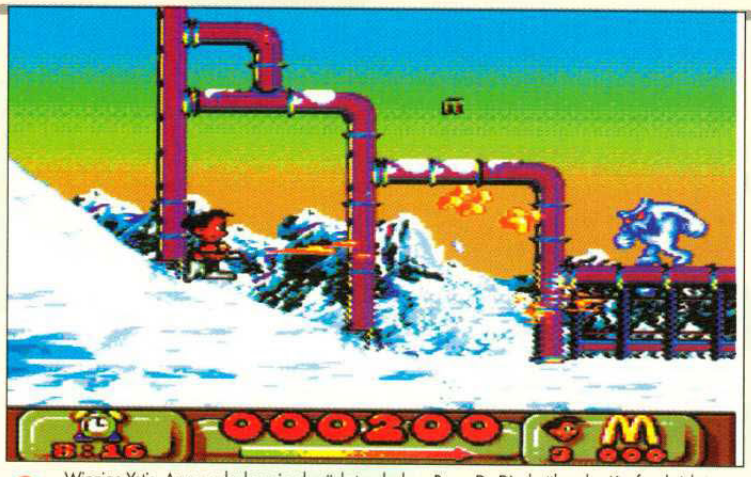
Das Zerstören dieser Dreckschleuder löst nicht die Probleme der Umwelt, aber es wird Deine Punkte erhöhen. Sie kommen in allen Leveln vor und plagen Dich, wenn Du sie nicht rechtzeitig killst.

Enttäuschung. Aber, hast Du Dir jemals ein Spiel wegen der Bilder gekauft, es ist das eigentliche Spiel, was zählt? Soundmäßig ist Global Gladiators echt toll. Exzellente Musik kombiniert mit Sprache und Sound erfreuen Deine Ohren. Die Effekte sind hauptsächlich gesampelt und sind von sehr guter Qualität. Es gibt einige recht amüsante Geräusche. Das schönste -meiner Meinung nach- war ein quiekendes Geräusch, das zu einem Biber gehört. Es ist eine Schande, daß man die Stücke nicht einzeln abspielen kann; dies wäre ein großes Vergnügen gewesen.

Versuchst Du, ein Level mit weniger als 30 Zeichen zu schaffen, passiert dieses. Du mußt zurück!

Insgesamt muß ich sagen, daß es ein wenig zu schwer ist, auch in den einfacheren Leveln. Dies ist kein großer Nachteil, da Du lange etwas für Dein Geld hast; Du willst es ja nicht an einem Tag durchspielen. Eine Zweispieleroptin wäre schön gewesen, aber wir haben gesehen, was das bei Sonic 2 brachte; so ist dies doch zu verzeihen.

Es gibt sicherlich genug, um Dein Interesse zu erhalten, und das wird über eine lange Zeit währen. Es ist eine gute Investition für jeden, der große Herausforderungen, farbige Grafiken und guten Sound liebt.



Winzige Yetis. An was denken sie als nächstes denken. Bevor Du Dir darüber den Kopf zerbrichst, wird Nessi sein eigenes Spiel haben.

Halt Dich fest, wo ist der Boden hin? Es gibt eine Vielzahl von unsichtbaren Plattformen im Spiel, und sie zu finden ist nicht so einfach, wie es scheint. Probier' einfach ein bißchen herum, um sie zu finden.

WAS IST ALL DIES??

PUNKTZAHL
Es gibt nicht viel darüber zu sagen; sammle so viel wie möglich!

LEBEN
Sehr wichtig. Verliest Du alle, ist das Spiel beendet.

ZEIT
Du hast bloß eine bestimmte Zeit, um ein Level zu lösen, aber es gibt ein paar Zeitboni.

ENERGIEBALKEN
Jedes Mal, wenn Du getroffen wirst, verlierst Du ein wenig. Ist sie ganz aufgebraucht, bist Du tot.

SYMBOLE
Du mußt 30 Stück sammeln, um einen Level beenden zu können. Sammel 75, um in die Bonuswelt zu gelangen.

GLOBAL GLADIATORS

VIRGIN ● DM110 ● MÄRZ

FORMAT 8Mbit
SPIELER 1
STUFEN 12
SCWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN .continues
KONTAKT
Sega ✆ 040/2270961

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 88%

▲ Brillante Animationen und Charaktere verleihen dem Spiel ein gutes Flair.
▼ Die Hintergründe variieren in der Qualität sehr stark.

MUSIK 94%

▲ Exzellente gesampelte Sprache und Sounds.

▲ Eine gute Auswahl an Stücken begleitet Mick und Mack auf der Suche

SPIELABLAUF 91%

▲ Riesige Level, in denen Du hüpfen kannst, und eine Vielzahl von Bonuspunkten.
▼ Manchmal sind die Level sehr dürftig besetzt mit nur wenigen Monstern.

ANFORDERUNG 92%

▲ Das Spiel fesselt Dich eine ganze Weile an den Schirm, auch dann, wenn Du es schon oft gespielt hast.
▲ Wenn es etwas Neues gibt, wirst Du immer wieder daraufkommen.

PROSCORE

93%

Ein tolles Spiel, das Dich auf Stunden fesselt. Ein Muß für alle, die große Herausforderungen suchen.

Das komplette Chaos herrschte. Wilde, sinnlose Schlägerei und üble Beutezüge durch die Straßen brachten Tod und Vernichtung über die Stadt. Wem sein Leben lieb war, der blieb drinnen, in Sicherheit. In Sicherheit?

Kaum, wenn man weiß, daß Mr. Big die gesamte Stadt kontrollierte und die Polizei machtlos war. Stimmt der Preis, läßt Jeder sich kaufen. Alle Hoffnung schien verloren, die Angst regierte. Da tauchten aus dem Nichts drei Gestalten auf. Ex-Polizisten, die gegangen waren, als Alle korrupt wurden. Nur mit ihren Fäusten, Füßen und wenigen Messern bewaffnet, warfen sie sich Mr. Big und seiner Mörderbande entgegen. Und das Wunder geschah - die Guten siegten!

Jetzt werden die drei wieder gerufen. Einer ist nicht mehr dabei, dafür kommen zwei neue Freunde mit, um aufzuräumen. Gemeinsam patrouillieren Axel, Max, Blaze und Skate die Stadt und säubern die Straßen von dem mörderischen Gesocks. Blad wird man hier wieder leben können...

Erinnert Ihr Euch an den Fahrstuhl-Level in Streets of Rage? Teil 2 hat auch einen, aber hier faährt er nach unten, nicht nach oben! Die Idee ist aber dieselbe. Miese Typen springen von oben auf Euch zu.

Streets of Rage 2 beginnt mit einem Titelscreen und Logo, das dem des ersten Teils fast aufs Haar gleicht. Mit den optionen könnt Ihr die Zahl Eurer Leben, Continues und die Sounds und Musik anwählen.

Die Musik ist besonders erwähnenswert. Sie ist das Beste, was wir jemals auf einer Konsole gehört haben!! Hämmernde Rockthemen stimmen auf das Spiel ein, und sogar ein paar Rave-Srücke sind dabei.

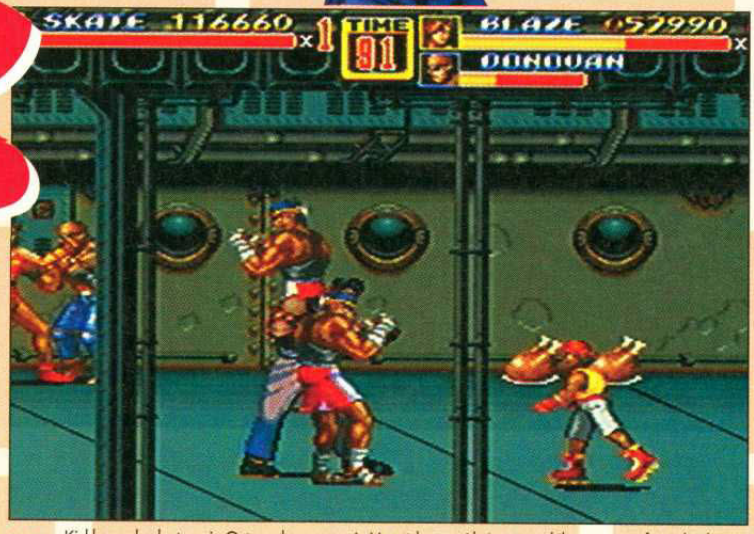
Nachdem alles eingestellt ist, wie Ihr es haben wollt, sucht Ihr einen Käpmfer aus und stürzt Euch in die Schlacht. Axel und Blaze sind noch dabei, und um die Hälfte größer als im Original. Max ist ein riesiges, muskelbepacktes Kraftwerk, der seine Feinde mit Vorliebe in den Boden stampft, als wären sie Nägel. Skate ist Adams jüngerer Bruder, das war einer der drei aus dem ersten Spiel. Er saust auf Rollschuhen durchs Bild und kann hervorragend auf den Rücken der Schlägertypen springen und ihren Schädel bearbeiten.

Jeder der vier Kämpfer hat rund 20 persönliche Bewegungen und zwei besondere, die Energie verbrauchen. Axel läßt zum Beispiel eine Serie blitzschneller Fausthiebe los, die mit einem gepflegten Upper-Cut im Kiefer des Gegners enden (was uns doch etwas an einen gewissen Kämpfer aus Street Fighter II erinnert...). Oder der megamäßige Power-Upper-Cut, den Ihr mit einem schnellen Druck auf das Richtungskreuz nach unten auslöst.

Blaze wirft einen Feuerball, der ihre Gegner in den Boden stampft, während Max herumwirbelt und einen beidhändigen Axthieb austeilt! Skate gelingt ein Salto, de seine Feinde völlig verwirrt und natürlich auch verletzt.

Es gibt acht Levels, von denen jeder in mindestens zwei Stufen unterteilt ist. Jede Menge Mittelgegner halten Euren Fortschritt auf. Sie vertragen schon viel Keile. Ihre Energie ist unten angezeigt, so

STREETS OF RAGE 2



Kickboxer bedeuten nie Gutes, aber wenn sie Verstärkung mitbringen und Ihr nur gerupfte Hühnchen als Hilfe habt, wird Euer Weg hier wohl helden- und schmerzhaft enden!

PROTIP Wie beim ersten Spiel, könnt Ihr einander im Zwei-Spieler-Modus gegenseitig packen und werfen, um noch schlagkräftiger zu werden.

daß Ihr Eure Angriffstaktik bei Bedarf ändern könnt.

Die Hintergrundgrafik ist umwerfend. Sie reicht vom Vergnügungspark bis zu einem auslaufenden Schiff! Alles ist liebevoll gezeichnet und scrollt sehr weich. Auch die Animationen sind toll. Die Figuren zucken richtig zusammen, wenn sie getroffen werden und haben endlos vile Bewegungsabläufe. Der Sound ist stimmig, und ab und zu hört man sogar digitalisierte Satzfetzen.

Falls Euch das Hauptspiel irgendwann langweilt, könnt Ihr im Duell-Modus gegen einen Mitspieler antreten, ohne von weiteren Schlägern gestört zu werden. Acht Hintergründe, aus den Level entliehen, bilden die Bühne für den Wettkampf. Die besonderen Bewegungen können auch ausgeschaltet werden, wenn Ihr die eigentlichen Kampfweisen üben wollt.

Kurz und schmerzlos: Dies ist das beste Spiel, das uns jemals im Moudulschacht landete. Selbst hartgesottene Pazifisten werden hier weich, es kst einfach megastark! Der Spielspaß hält monatelang vor, und es wird ein Weilchen dauern, ehe Ihr die belagerte Stadt befreit habt!

Während die grün gekleideten Typen einen Frauenclub gründen, fliegt ein anderer Schläger mit Ehrgeiz auf mich zu. Daraus entstehen nicht unbedingt tiefe Freundschaften...

STREETS OF RAGE 2

SEGA ● DM120 ● FEBRUAR

FORMAT ..... 16 Mbit
SPIELER 2
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ..... Teamspiel, vs
KONTAKT
Sega ✆ 404/227 09 61

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 93%
▲ Große, genial animierte, fiese Sprites
▲ Super Hintergrundgrafik und Bilder

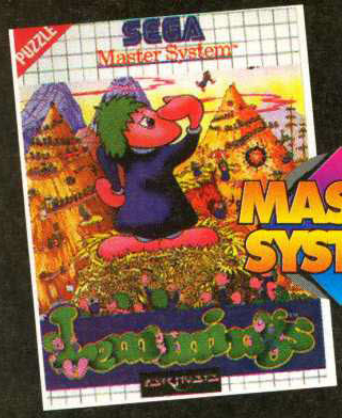
MUSIK 94%
▲ Der beste Soundtrack aller Segaspiele!
▲ Stampfende Effekte und Digisprache

SPIELABLAUF 92%
▲ Durchgehend harte und noch härtere Action
▲ Duell ist eine tolle Alternative zum Zwei-Spieler-Modus

ANFORDERUNG 92%
▲ Massenhaft Jungs, Mädels und eklige Mutanten zum Verprügeln
▲ Der mittlere Schwierigkeitsgrad ist einfach optimal

PROSCORE
96%

Vergeßt Sonic 2, das hier ist das beste Spiel überhaupt! Fangt an, dafür zu sparen und reserviert Euch ein Exemplar, bevor alle weg sind!



MASTER SYSTEM

LEMMINGS

SEGA ● DM90 ● FEBRUAR

FORMAT 2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 120
SCHWIERIGKEITSGRAD 4
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT
Sega ✆ 040/2270961

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 87%

▲ Einfach, klar und übersichtlich. Genial!
▼ Abwechslungsreiche Bilder ohne Wiederholungen

MUSIK 87%

▲ Jeder Level hat einen eigene, gute Melodie
▼ Sechs davon sind besonders toll, sogar, wenn Lemminge

SPIELABLAUF 88%

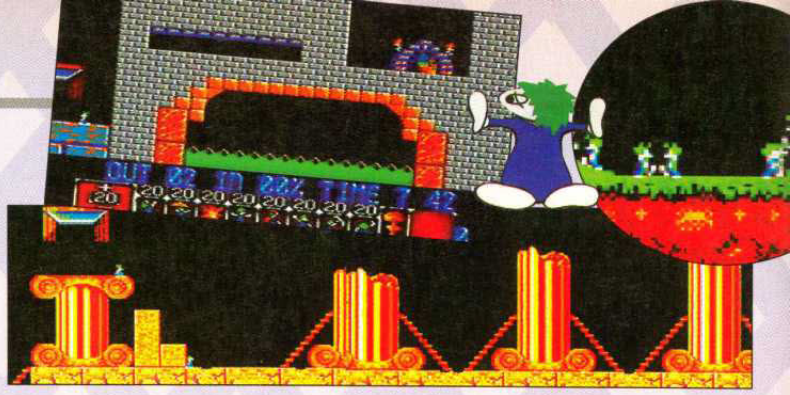
▲ Das erste MS-Spiel, das zum Grübeln einlädt

ANFORDERUNG 93%

▼ Einfache Anfangslevels erleichtern die Gewöhnung
▲ Später wird es sehr, sehr hart!

PROSCORE 89%

Wenn Ihr Spiele mit hohem Denkanteil mögt, ist dieses Strategieteil wie für Euch gemacht. Selbst, wenn Ihr keine Wohnzimmerstrategen seid, gibt es keinen Grund, diesem Spiel nicht zu verfallen!



Die süßen, hirnlosen Tiere sind wieder da! Lemmings sind auf dem Master System gelandet und sorgen hemmungslos für Verwirrung, Kopfzerbrechen und deftige Flüche um Mitternacht. Obwohl sie die niedlichsten Viecher seit Bub und Bob sind, neigen sie zu akuten Depressionen unsd stürzen sich reihenweise den nächsten erreichbaren Abgrund hinunter. Dem müßt Ihr natürlich abhelfen, und was eigentlich sich besser als 120 lemmingschützende Level? Wenn ihr die Puzzles löst und soviele lemminge wie möglich sicher zum Ausgang bringt, geben sie ihren Wahnsinnstrieb vielleicht auf. Schwingt Euch also hinter den Joypad und rettet die Tiere!

Was kann man noch über die Lemmings, sagen, das nicht schon hundertmal gesagt worden ist? Innerhalb der letzten paar Monate hhaben sie nun auch die Konsolenwelt im Handstreich genommen und systemübergreifend für gebrochene Herzen gesorgt.

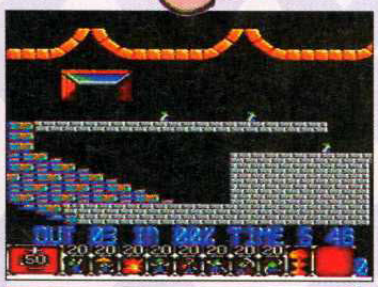
Sobald Ihr das Master System angeworfenhabt, seht Ihr, daß der hohe Standard der Mega-Drive-Fassung eifrig angestrebt werden. Außer der Zwei-Spieler-Option wurden alle anderen Wahlmöglichkeiten beibehalten. Nach wie vor besteht die Wahl zwischen spaßigem, kniffligem, tückischem und katastrophalem Schwierigkeitsgrad. Mit Paßwort lassen sich auch einzelne Level anwählen.

Die ersten Bilder stimmen auf den Spielablauf ein und dienen mehr opder weniger der Übung. So wird man schonend auf das hektische Leben eines Lemmingschützers vorbereitet, der unter anderem graben, blockieren und Minen legen muß.

Wenn Ihr schon geübt seid und eine echte Herausforderung braucht, dann schaltet auf knifflig oder tückisch! Hier bedeutet eine falsche Bewegung oder zu langes Zögern unweigerlich das Aus - vom katastrophalen Schwierigkeitsgrad wollen wir da gar nicht reden!

Jeder Level hat einen anderen Hintergrund und eine eigene Melodie. Die Spritegröße geht in Ordnung, und das Gesamtergebnis kann sich wirklich sehen und hören lassen.

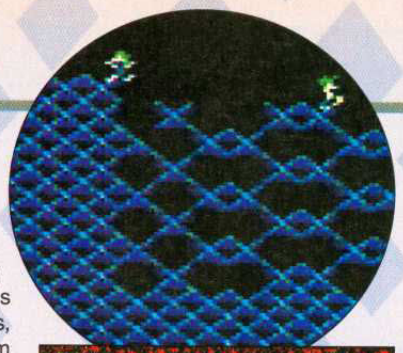
Mit seinen 120 Levels bietet Lemmings wirklich viel fürs Geld und trainiert auch die kleinen grauen Zellen. Das ist mehr, als die meisten anderen Spiele von sich behaupten können!



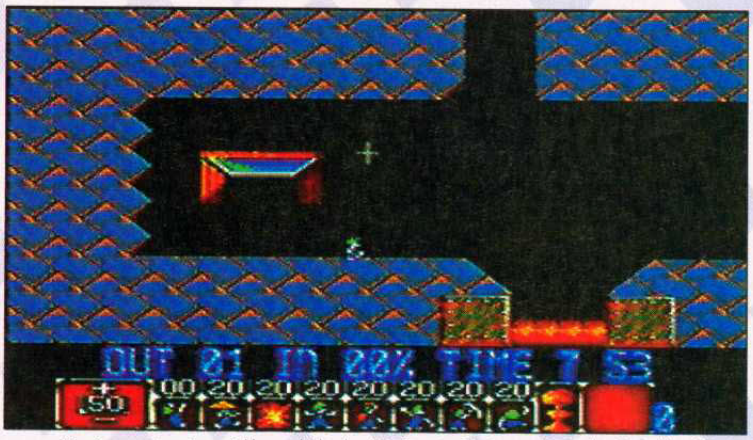
PROTIP Überlegt jeden Schritt zuende, bevor Ihr ihn tut. Wenn Ihr munter drauflos experimentiert, kann es nur im Chaos enden.

Die herzigen grünen Tierchen sind wieder unterwegs - und diesmal wollen sie sich von Eurem Game-Gear-Bildschirm stürzen! Wer den Klassiker noch nicht kennt, dem sei gesagt, daß Ihr durch allerlei Tricks versuchen müßt, eine hirnlose Lemminghorde sicher durch 120 Bilder zu führe. Hindernisse müssen aus dem Weg geräumt, aber zuweilen auch aufgebaut werden, damit die kleinen Wanderer auch den richtigen Weg einschlagen. Mit den Aufgaben werden einzelne Lemminge betraut - doch was erzähle ich da, das müßt Ihr einfach selbst erlebt haben. Wer einen Lebenssinn oder einfach einen Grund sucht, dem Wochenendbesuch zu entgehen, hat hier die Lösung all seiner Probleme...

Zu Spielbeginn zieht ein Lemming eine Bergwerkslore mit dem Sega-Logo ins Bild. Es folgte ein umwerfendes, digitalisiertes "Let's go!" von einem Lemming, der auf seinem Logo sitzt. Dafür gibt es hier wohl kein animiertes Intro. Schade. Auf zu den Optionen: Spielerzahl, Continues und Schwierigkeitsgrad können bestimmt werden. Die herrliche Musik peppt den ansonsten ziemlich kahlen Screen ordentlich auf. Zu zweit kann man sich "verkabeln" und mit zwei Game Gears spielen. So kommt man in den Genuß des Zwei-Spieler-Modus wie beim Mega Drive.

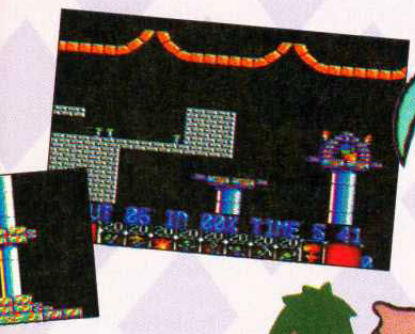


Die Grafiken kommen denen des Originals sehr nahe, sind aber sehr viel kleiner - logisch.



Ein einsamer Lemming wird losgeschickt, den Weg für seine Brüder zu ebnen, die sehr bald nachkommen werden. Wenn er nicht bald eine Brück baut, wird es ein Fiasko - aber er hat in diesem Bild acht Minuten Zeit.

PROTIP Sämtliche Levelcodes stehen in SegaPro Nr. 4. Wenn Ihr also nicht klarkommt, schlagt nach und springt zu einem anderen Bild.



Das Spiel selbst läuft wie eh und je ab. Ihr führt die Lemmings durch die Bilder und an allen Gefahren vorbei sicher zum Ausgang. pro Level muß ein bestimmter Prozentsatz Lemmings in der vorgeschriebenen Zeit gerettet werden, aber Ihr könnt Euren Ehgreiz auch daran setzen, so lange zu üben, bis alle grünen Tiere durchkommen.

Die Grafik ist naturgemäß sehr klein, aber erstaunlich gut erkennbar, und die kleinen Figuren sind glatt und hübsch animiert. Die Musik beschränkt sich auf einen abgespeckten Can-Can und einige wenige andere Musikfetzen.

Es gibt kaum Soundeffekt, daß heißt, eigentlich habe ich gar keinen gehört! Etwas Musik und ein vereinzelten "Let's go!" waren alles, was aus den Mini-Lautsprechern drang. Trotzdem wird auch in Game-Gear-Kreisen das Lemmingfieber ausbrechen. Wer keine andere Version hat, muß es sich einfach kaufen!

LEMMINGS

SEGA ● DM85 ● FEBRUAR

FORMAT 2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 120
SCHWIERIGKEITSGRAD 4
BESONDERHEITEN... Passwort vs
KONTAKT
Sega ✆ 040/2270961

AKTION / **STRATEGIE**

GRAFIK 77%
▲ Gut animierte Figuren, farbenprächtiger Hintergund
▼ Selbst für Game-Gear-Verhältnisse ist alles ziemlich klein

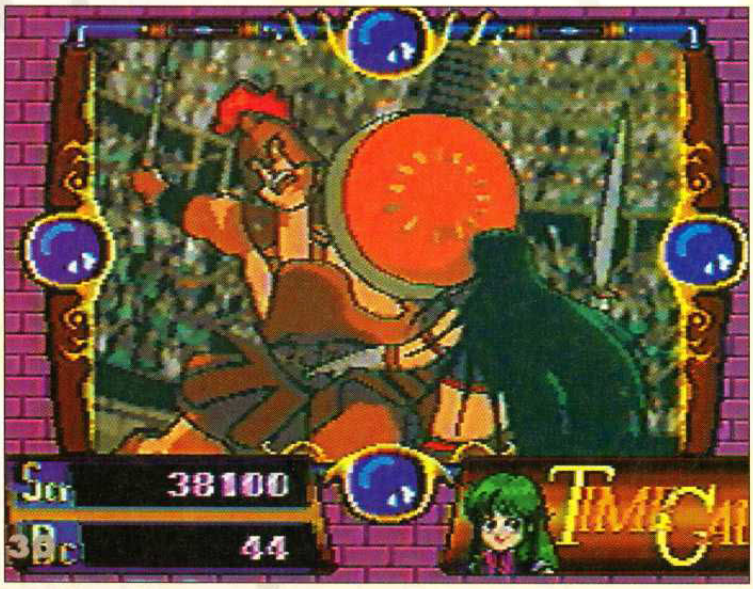
MUSIK 79%
▲ Hervorragende Samples und Meldoien
▼ Was ist mit den Soundeffekten geschehen?

SPIELABLAUF 83%
▲ Reichlich Knobelfutter, selbst für Profis

ANFORDERUNG 88%
▼ 120 Level uneingeschränktes Chaos!
▲ Vier Schwierigkeitsgrade machen jeden Spieler glücklich

PROSCORE
83%

Ideal für lange Fahrten, Flüge und Wartestunden. Die Zeit vergeht rasend schnell und das Gehirn kommt ins Qualmen!



MEGA-CD

Neuerscheinungen im Mega-CD-Format hatten kürzlich eine kleinere Flaute, aber nach den Erfolgen von Thunderstorm Fx, Earnest Evans und Wonderdog haben die meisten CD-Besitzer jetzt sicherlich alle Hände voll zu tun! Dicht auf den Fersen dieser Gamehits folgt jetzt Time Gal, eine weitere Programmierleistung von Wolfteam, die sich am hohen Standard der zuvor genannten Spiele orientiert!

Time Gal ist ein einfaches, junges Mädchen, das die nicht alltägliche Fähigkeit zur Zeitreise besitzt (sowas kann an einem verregneten Februartag schon für Kurzweil sorgen). Auf ihren Ausflügen reist sie 65 Millionen Jahre in die Vergangenheit oder macht mal eben einen kleinen Abstecher in die Zukunft. Das Ganze hört sich etwas abwegig an, aber Euer Grinsen gefriert Euch schon bald auf den Lippen, denn Ihr müßt Time Gal auf all ihren Reisen beschützten, kein leichter Job bei so vielen Feinden!

Es ist schon eine schreiende Ungerechtigkeit, aber irgend jemand muß ja die Kastanien aus dem Feuer holen und Time Gal ist nun mal die geborene Kämpferin (mit tatkräftiger Unterstützung durch Eure Wenigkeit)!

Bereits wenige Augenblicke, nachdem Ihr Time Gal zum ersten Mal eingeschoben habt, wißt Ihr, daß Euch hier ein besonderes Spielvergnügen erwartet! Nur noch einschalten und Eure Erwartungen werden restlos erfüllt. Der Soundtrack läßt absolute Freude aufkommen - er hört sich mehr wie eine Titelmusik zu einem Zeichentrickfilm an als ein Gametune. Der Sound ist die gelungene Untermalung für Time Gal, die sich ihren Weg durch die Zeitbarriere bombt. Bis jetzt kann man die geilen Grafiken nur mit offenem Mund bestaunen - es gibt soviel zu sehen und zu hören, daß man Mühe hat, alles auf einmal aufzunehmen!

Euer erstes Abenteuer wirft Euch 65 Millionen Jahre in die Vergangenheit zurück. Hungrige Dinosaurier bevölkern die Erde und andere Lebensformen haben sich noch nicht entwickelt. In Ermangelung eines Besseren setzen die Dinosaurier kurzerhand Time Gal auf ihre Speisekarte. Bereits hier wird deutlich, daß sich dieses Spiel nicht einfach steuern läßt. Der Stil entspricht mehr oder weniger Dragon's Lair, der ersten Veröffentlichung im zukunftsträchtigen Laser-Disc-Format.

Anstatt den normalerweise üblichen Joypad für Bewegungen wie Springen, Laufen usw. einzusetzen, erscheinen am Bildschirmrand vier Bälle. Diese entsprechen den Bewegungen Up, Down, Left und Right am Joypad. Wenn einer der Bälle aufblinkt, müßt Ihr die entsprechende Taste am Joypad betätigen. Diese Art der Fortbewegung erfordert anfangs einige Gewöhnung, aber wenn Ihr ein paar Mal gestorben seid (jedesmal, wenn Ihr den Löffel abgebt, lacht sich der residente Bösewicht die Lunge aus dem Leib), habt Ihr den Dreh bald raus. Aber es kommt noch besser! Gerade als Ihr Euch halbwegs an die blinkenden Bälle gewöhnt habt, blinken plötzlich alle vier Kugeln zuammen auf! Wenn Ihr jetzt Taste A zusammen mit der korrekten Richtungstaste drückt, entlädt Time Gal ihre Laserkanone in die gewünschte Richtung. Habt Ihr

PROTIP **Falls Euch die Probleme über den Kopf wachsen, laßt einen Freund alle notwendigen Bewegungen mitschreiben, während Ihr spielt. Beim nächsten Anlauf könnt Ihr dann den Level ganz cool durchspielen.**

Unerwartete Hinterhalte sind in Time Gal eine Alltäglichkeit. Diese Höhlenmenschen stellen allerdings kein allzu großes Hindernis dar.

TIME GAL

falsch gewählt, seid Ihr wieder mal Dinosaurier-frühstück!

Da den blinkenden Bällen Eure ungeteilte Aufmerksamkeit zukommt, ist es schwer, sich zusätzlich auf Time Gal zu konzentrieren. Allerdings haben die Programmierer dieses Manko wieder wettgemacht, denn nach erfolgreichem Durchspielen eines Levels erfolgt ein Action-Replay und Ihr könnt Eure Strategie gemütlich zurückgelehnt analysieren. Dabei ist die Animation der Sprites so gut gelungen, daß man fast das Gefühl hat, sich einen Zeichentrickfilm im Fernsehen reinzuziehen.

Als sich Time Gal ihren Weg durch Dschungeldickicht und reißende Flüsse bahnt, wird deutlich, daß die Mega-CD ihrem Ruf als Superdatenträger mehr als gerecht wird. In diesem Zusammenhang noch ein Wort zu der grafischen Realisierung von Time Gal selbst. Wenn alles gut läuft, zeigt der Screen ein anmutiges, junges Mädchen, aber wenn Sie einen Sprung verfehlt oder auf dem besten Wege ist, von einem Saurier zerdrückt zu werden, verwandelt sich Time Gal in ein abgrundtief häßliches Etwas! Eine derartige Metamorphose ist mir bisher noch nicht untergekommen, aber vielleicht haben ja die japanischen Programmierer Gewissensbisse, ein so bildhübsches Mädel abzuservieren.

Wenn unsere Heldin schließlich das Jahr 2001 erreicht, muß sie vor ein paar Rockern auf Motorrädern um ihr Leben wetzen. Laßt Euch nicht vom niedlichen Cartoon-Charakter des Spiels täuschen - wenn die Biker Time Gal erwischen, werden ihre hübschen Beine gnadenlos von den Motorrädern zu Hackfleisch verarbeitet - der Blut und Eingeweide-Faktor erfährt an dieser Stelle einen beträchtlichen Höhenflug!

Time Gal ist eines der originellsten Spiele auf dem Markt und garantiert ungetrübtes Spielvergnügen für Stunden am Stück. Die Grafiken sind einfach umwerfend, der Sound ist brillant und das Gameplay stellt selbst für Gamepros eine harte Nuß dar. Daß Euch dieses Spiel eher anleitet und nicht selber denken läßt, ist angesichts der überwältigenden Features nur ein unwesentliches Manko. Ergo - Achtung, hochgradig suchtgefährdend!

TIME GAL

WOLF TEAM ● Import

CD-ZUGRIFF.....schnell
SPIELER 1
STUFEN 20
SCHWIERIGKEITSGRADE....3
BESONDERHEITEN..Passwort

Import

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 95%
▲ Die Grafiken sind nicht aus dieser Welt - das ist echte Cartoonqualität..
▲ Brillante, variationsreiche Sprites, Hintergründe und Welten.

MUSIK 96%
▲ Exzellente Titelmusik, spritzig und witzig, die in die Beine geht.
▲ Die Gesprächsfetzen sind unterhaltsam, selbst auf japanisch.

SPIELABLAUF 84%
▲ Massenhaft Level, jeder Level mit unterschiedlicher Thematik.
▼ Wäre noch besser, wenn das Spiel nicht so vorgeplant wäre.

ANFORDERUNG 82%
▲ Ein hoher Schwierigkeitsgrad, der aber genau die richtige Mischung bietet.
▼ Die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung hängt von Reflexen und Glück a

PROSCORE
86%

Wenn Ihr eine CD-Konsole habt, sollte dieses Spiel obenan auf der Einkaufsliste stehen! Momentan ist es sicherlich eine der besten Neuerscheinungen im CD-Format.

Dies ist einer der Kristalle, der Euch einen Code gibt. Mit ihm kommt Ihr vom Partnerkristall in den nächsten Level.

Wenn ihr nicht gaaanz langsam an diesem Kraken vorbeischwimmt, greift er Euch!

Delphine sind glückliche, schöne und intelligente Wesen, die für ihre Freundlichkeit bekannt sind - auch, wenn das ständige Grinsen manchmal zuviel wird. Grinsemännern ist nicht zu trauen, doch wenn es sich um einen Vetter von Flipper handelt, kann er nur gutartig sein.

Ecco ist einer dieser anmutigen Meeressäuger. Einst lebte er mit seiner Familie und seinen Freunden glücklich und zufrieden unter den Wellen. Das war, bevor ein merkwürdiger Strudel alles Leben aus dem Meer sog.

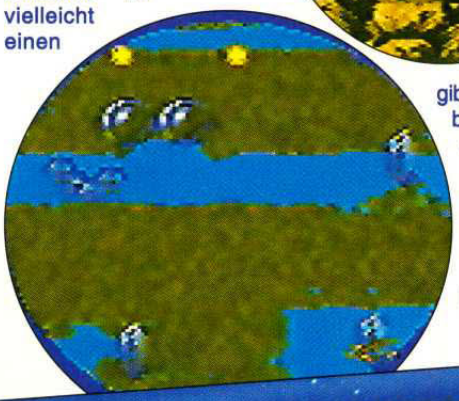
Jetzt ist Ecco ganz alleine und sehr um seine Freunde besorgt. Er muß das Geheimnis um diesen Strudel unbedingt lösen, bevor er vielleicht die gantze Erde bedroht!

Der einfache, aber hübsche Titelscreen zeigt ein Porträt von Ecco, danach geht es gleich ab ins eigentliche Spiel – und ins Wasser. Erst schwimmt Ihr glücklich mit Eurer Großfamilie im Meer – bis Ihr einen Sprung macht. Da stürzt der Strudel hinab und leert das Meer binnen Sekunden von allem leben.

Ihr müßt nun Rätsel lösen, mit anderen Tieren und mystischen Symbolen sprechen. Diese Kristalle sind hochintelligent. Sie haben jahrhundertelang im Meer gelebt und alles Wissen jedes einzelnen Lebewesens gesammelt. Manchmal geben sie nur Hinweise, aber meist funktionieren sie wie Türen – wenn Ihr einen zweiten Kristall findet und mit ihm sprecht. Dann bekommt Ihr einen Code, mit dem Ihr den Kristall vor dem Ausgang jedes Levels bewegt.

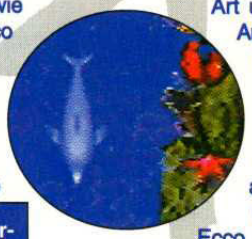
Ihr kommuniziert mit Hilfe von Sonarwellen mit anderen Tieren. Wenn Eure ausgesendeten Wellen auf einen Kristall oder ein Tier treffen, bekommt Ihr vielleicht einen Tip. Es kann zuweilen vorkommen, daß Ihr schlicht ignoriert werdet (schließlich ist nicht jeder Meeresbewohner so intelligent wie Ihr!). Als Ecco könnt Ihr Gegenstände vor Euch her schieben oder sie auf der langen Schnauze balancieren. Eccos Gesundheitszustand wird durch Balken am oberen Bildrand angezeigt. Der obere gibt die Luftmenge an, die Ecco bleibt, der untere steht für seine Lebenskraft. Luft schöpft Ihr, indem Ihr an die Meeresoberfläche schwimmt oder eine Lufttasche findet, die im Fels gefangen wurde. Eure Energie frischt Ihr auf, indem Ihr durch einen der Fischschwärme flitzt, die immer wieder auftauchen.

PROTIP Die zapfenförmigen Muscheln können Fels in sich aufnehmen. Manchmal sind die die einzige Möglichkeit, durch eine Untersse-Wand zu kommen.



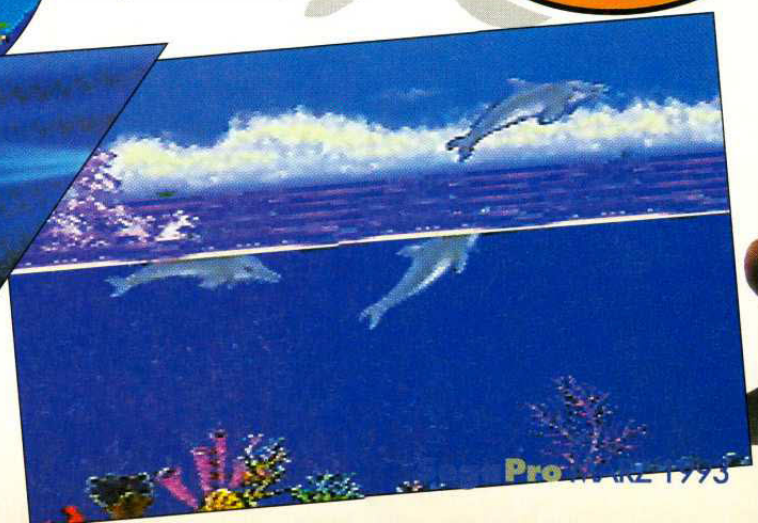
Haie sind ganz und gar nichts, was Ecco gebrauchen kann. Man sollte ihnen tunlichst ausweichen.

Jeder der 27 Level ist anders und, gegen Ende des Spiels, sehr schwierig, aufgebaut. Zum Glück erlaubt Euch eine Paßwortoption, die Jagd später wieder an fortgeschrittener Stelle aufzunehmen. Art und Umfang der Aufgaben und Rätsel wechseln geschickt, aber mit etwas Überlegung und Glück ist alles zu lösen.



Graphisch ist Ecco einmalig! Wunderschön gestaltet und perfekt animiert, sieht man ihm an, daß die Künstler Delphinbewegungen genau studiert haben. Der Bildschirm scrollt glatt und unglaublich schnell, und die Steuerung fühlt sich wie unterwasser an. Dutzende herlicher Effekte verschönern den Hintergrund, zum Beispiel die kleinen Wasserbewegungen, wenn Ihr mit einem Kristall sprecht.

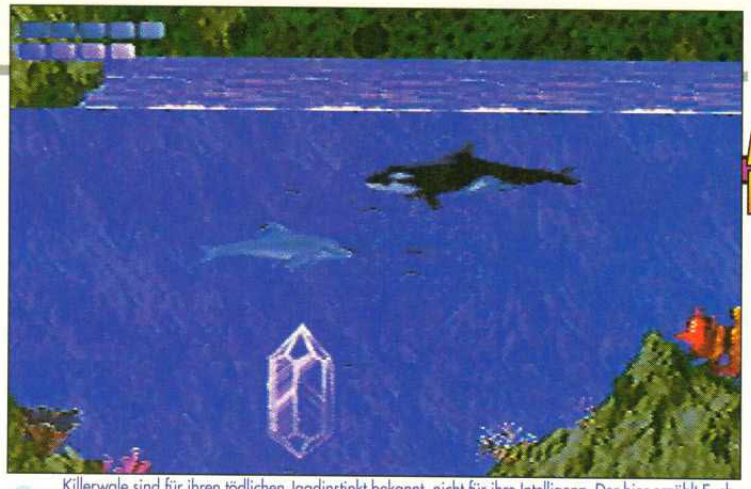
Der Sound ist klar, deutlich und stimmt einfach. Viele blubbernde Wassermelodien und dunkle, rhythmische Tiefsee-Effekte erhöhen die



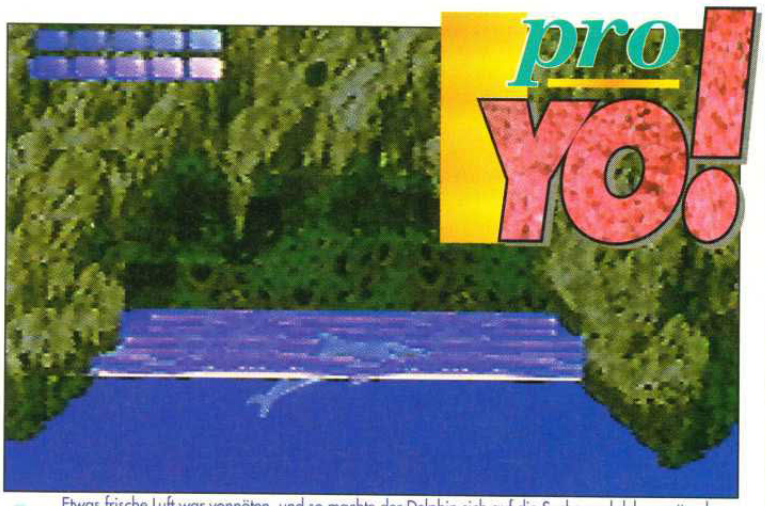
Wenn Ihr hinter einem sinkenden Felsblock schwimmt, kommt Ihr durch starke Strömung in größere Tiefen.

Spannung, bis man auftauchen und auch Luft schnappen möchte!

Ecco ist, was Spielablauf und Schauplatz angeht, absolut originell. Action-Abenteuer mit Rätseln gibt es zwar schon eine Weile, aber mit einem Delphin wird es noch einmal so schön und wirkt völlig neu. Eine gelungene Überrraschung!



Killerwale sind für ihren tödlichen Jagdinstinkt bekannt, nicht für ihre Intelligenz. Der hier erzählt Euch aber viel über das Leben, das Universum und Wasserspiele im Besonderen. Seine Aussagen sind wichtig!



Etwas frische Luft war vonnöten, und so machte der Delphin sich auf die Suche nach lebensrettenden Luftkammern im Felsen. Zu Anfang gibt es noch viele solcher Orte, später sind sie sehr dünn gesät und schwer zu finden.

ECCO

SEGA ● DM110 ● FEBRUAR

FORMAT 8Mbit
SPIELER 1
STUFEN 27
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN Paßwort Contnd.
KONTAKT
Sega ✆ 040/2270961

AKTION — **STRATEGIE**

GRAFIK 93%
▲ Einfach unglaublich schöne Hintergundgrafik und tolles Scrollin
▲ Tolle Animation aller Sprites

MUSIK 89%
▲ Irre Unterwssermusik und Effekte
▲ Melodien passen haargenau zur Atmosphäre

SPIELABLAUF 94%
▲ Absolut originell. Was will man mehr?
▼ Warum gibt es bloß keinen Zwei-Spieler-Modus?

ANFORDERUNG 93%
▲ 27 Level voller anspruchsvolle Rätsel
▼ Später wird es verdammt knifflig

PROSCORE 94%

Ein spannendes, süchtigmachendes Spiel, das in absolut jede Mega-Drive-Sammlung gehört!

Ein vollgeapckter Saal mit Stehpublikum, das aus lauter Vorfreude tobt, Millionen Zuschauer an den Fernsehern fiebern der Startglocke entgegen. Ein Schlaglicht strahlt die Mitte des Rings an , den Ihr und Euer Gegner in wengien Augenblicken betreten werdet. Dort wird gleich der schauderhafteste Kampf des Universums stattfinden. Wrestlemania! Als einer von acht Muskelprotzen vertretet Ihr die Elite der World Wrestling Federation.

Ihr kämft nicht nur um den Sieg, sondern um persönliche Ehre und Ruhm. Ihr wißt, daß Ihr den Gegner besiegen könnt und habt den wilden Ehrgeiz, es hinter Euch zu bringen.

Der Gong! Das Publikum ist aus dem Häuschen, der Adrenalinspiegel steigt unaufhaltsam - das Match kann beginne. Tobt in den Ring und zeigt, daß Ihr der Beste seid. Der Beste der WWF.

WWF beginnt mit einem digitalisierten Bild der Verpackung und bringt Euch gleich in den Optionsscreen. Ihr könnt aus vier verschiedenen Matcharten wählen: One-on-One, Tag Team, Survivor Series oder One-on-One-Turnier. Nachdem alle drei Screens durch sind, wählt Ihr Euren Lieblingskämpfer aus.

Ihr habt die Wahl aus acht WWF-Catchern - die Guten und die Bösen sind gleichmäßiger verteilt als bei der Super-Nintendo-Version. Danach steigt Ihr in den Ring.

Nach einer kurzen Einführung durch den Kommentator gehen die Schwergewichte aufeinander los. Elf verschiedene Bewegungen können durchgeführt werden, die allesamt das Ziel haben, den Gegner zu demütigen und am Boden festzunageln, ohne ihn ernstlich zu verletzen. Vom Suplex über den Body Slam bis hin zum Clothesline sind alle beliebten Tricks vetreten. Außerdem hat jeder Wrestler seine eigene, spezielle Bewegungsvariante, die er ausführt, wenn Ihr A und C gleichzeitig drückt.

Über beiden Kontrahenten zeigt der Energiepegel, wieviel Kraft ihnen noch bleibt. Sinkt der Pegel zu stark, könnt Ihr Euch unter Umständen nicht mehr aus einer Umklammerung lösen. Das bedeutet Niederlage und Schelte vom Publikum.

Die verschiedenen Wettkampfarten gewährleisten langen Spielspaß. Wenn Ihr keine Lust mehr habt, Euch alleine zu kloppen, wählt Ihr ein Tag Team, also zwei Hünen, aus, zwischen denen Ihr abwechseln könnt. Die Survivor Series teilt die acht Wrestler in zwei Viererteams . Der Letzte, der steht, gewinnt das Match für sein Team. Das Turnier ist ganz einfach: Der Sieger gewinnt alles. Trotzdem ist es eine Abwechslung, wenn man alleine spielt.

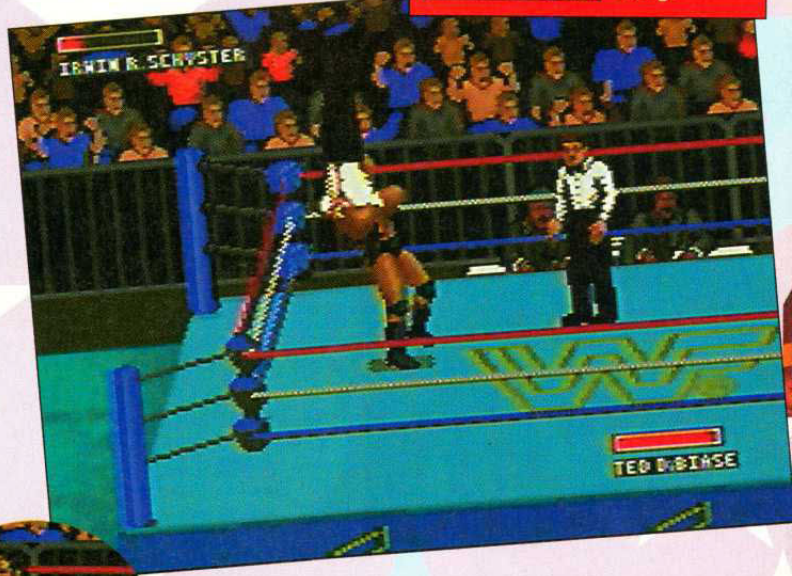
Nachdem der Gewinner endlich ermittelt ist, wird er lautstark ausgerufen und mit einer kleinen Rede bedacht. Dann gelangt Ihr wider in den Titelscreen, um die nächste schmerzhafte Rangelei auszusuchen.

Die Grafiken sind hübsch gemalt, aber die Bewegungen bleiben doch etwas ruckhaft - wahrscheinlich wegen Speicherplatzmangel. Der Ablauf ist weniger flüssig als auf dem Super NES. Trotzdem sind die Unkenrufe widerlegt, die dem Mega Drive keine anständigen Grafikfähigkeiten zugestehen.

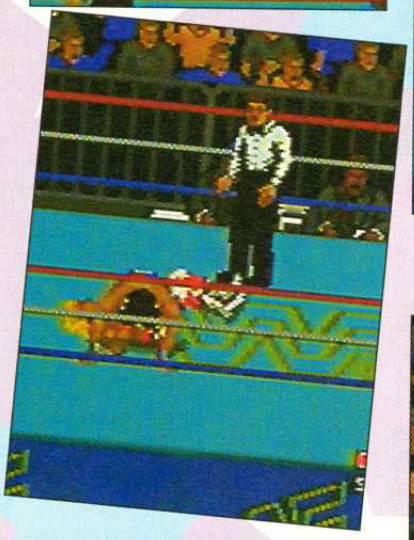
Der Sound besteht hauptsächlich aus Uffs, Grunzen und anderen erbaulichen, schmerzbezogenen Geräuschen, die ein

PROTIP

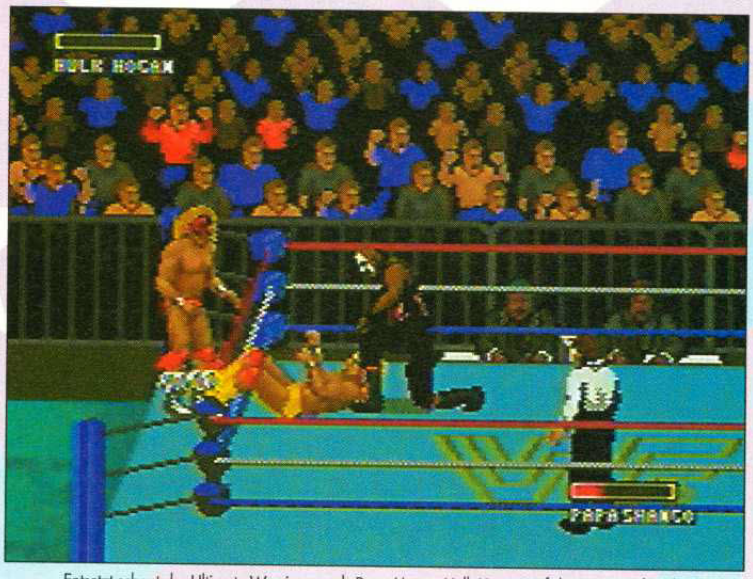
Hogan hat einen tollen Sonderkick. Stellt Euch dicht neben die Schultern des Gegners, wenn er auf der Matte ist, und drückt A und C gleichzeitig.



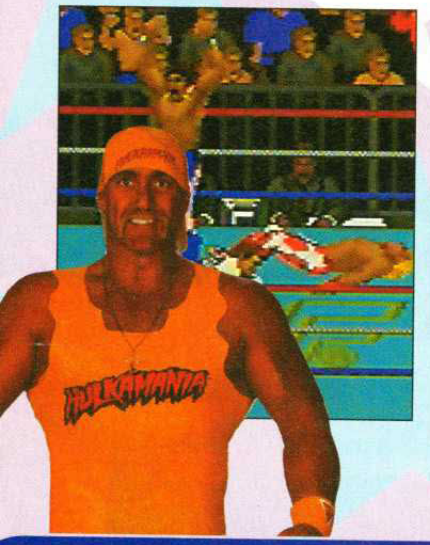
WRES



Glaub' mir, das wird für Dich viel schmerzhafter als für mich! Leg Drops sind eine sichere Methode, dem Gegner Schmerzen zuzufügen. Aber wehe, er schafft es, wieder hochzukommen und Rache zu nehmen!



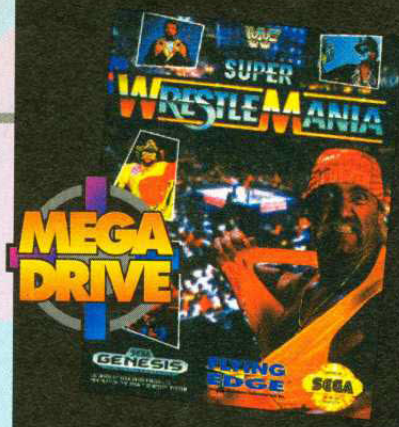
Entsetzt schaut der Ultimate Warrior zu, als Papa Hanga Hulk Hogan auf die Matte wirft. Schade, daß der Schiedsrichter nur zur Dekoration da ist und man ihn nicht auch verprügeln kann!



gestreßter Wrestler so von sich gibt, wenn er einen Dropkick verpaßt hat. Melodien gibt es sehr wenige, aber sie treffen die brodelnde WWF-Atmosphäre hervorragend (obwohl der echte WWF-Zirkus manchmal schon zu einstudiert wirkt, um noch echt zu sein).

Nach dem abgrundtief schlechten Versuch Segas von 1990, die Wrestler ins Modul zu stecken, füllt Wrestlemania eine echte Lücke im Spielschrank. es macht Spaß, es bietet eine Herausforderung, die man immer iweder gerne annimmt und macht zu zweit regelrecht süchtig. Schön, irgendwann hat man es alleine durchgespielt, aber dazu sind die Module ja auch da, oder?

SUPER WRESTLEMANIA



SUPER WRESTLEMANIA

FLYING EDGE ● DM110 ● FEBRUAR

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 1
SCHWIERIGKEITSGRADE .3
BESONDERHEITEN.....vs
KONTAKT
Acclaim 089/45 50340

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 80%
▲ Detaillierte Sprites und scharfe, digitalisierte Bilder
▼ Die Animation ist in Ordnung, könnte aber bvesser sein

MUSIK 76%
▲ Massenweise Stöhn-, Grunz- und ähnliche Effekte
▼ Musik könnte besser und reichlicher sein

SPIELABLAUF 84%
▲ Tonnenweise Bewegungen und der berühmte "Extra-Kick
▲ Neuer Turniermodus für Einzelspieler

ANFORDERUNG 83%
▲ Acht verschiedene Wrestler sind zu besiegen
▲ Und dann sind da noch all die verschiedenen Wettkämpfe

PROSCORE 84%

Ein guter Wrestlingspaß, der aber auf Dauer alleine ein kleines Bißchen langweilig werden könnte.

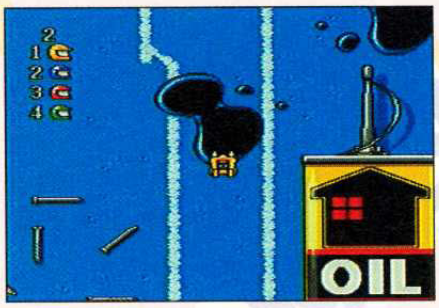
Früher freuten wir uns auf den Sonnabend. Dann zogen meine Freunde und ich los, um unser schwerverdientes Geld im Spielzeugladen auf den Kopf zu hauen und ein paar Matchbox-Autos zu erstehen. Die flotten kleine Vehikel wurden gestoßen, gerammt, getreten und mußten überhaupt so einiges mitmachen. Nach wenigen Wochen Autorennen quer durch unsere Zimmer waren sie nicht mehr besonders ansehnlich.

In England grassiert jetzt ein ähnliches Fieber unter den Achtjährigen. Es sind Flitzer und eignen sich sehr zum Sammeln, aber sie sind nur einen Zentimenter lang! Micro Machines heißen die Minidinger, und weil sie so beliebt sind und man ja sein Original schonen möchte, gibt es jetzt das Spiel zum Blech.

Die NES-Fassung wurde gehörig aufpoliert. Auf dem Mega Drive gibt es insgessamt 27 Rennstrecken, die - realitätsgetreu - aus verschiedenen Haushaltsgegenständen bestehen, wie der Frühstückstisch, der Billardtisch und ein Schlafzimmerboden! Haltet Euch fest, denn die kleinen Renner sind irre schnell!

Absolutely brilliant! – völlig genial, verkündet selbstbewußt der Titelscreen. Von einer netten Melodie begleitet, wählt Ihr anschließend die Spielerzahl, die Rennart und einen Fahrer aus. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rennspielen könnt Ihr auch den Computerfahrer bestimmen. Jeder hat seine Stärken und Schwächen.

Die Autos sind recht unterschiedlch und haben jeweils andere Fahreigenschaften. Die Sportwagen sind schnell und haben ein gutes Kurvenverhalten, während die Panzer langsamer und kurventräger sind. Außerdem gibt es noch andere Transportmittel: Hubschrauber, Rennboote und natürlich Formel-1-Flitzer.

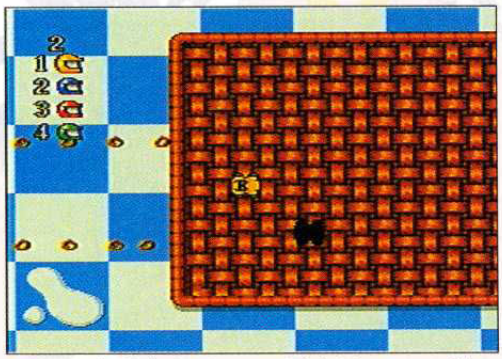


Die Werkstattkurse sind mit Nägeln, Bolzen und jeder Menge Öl und Kleber bestreut. Bis hierhin müßt Ihr das Schleudern im Schlaf beherrschen!

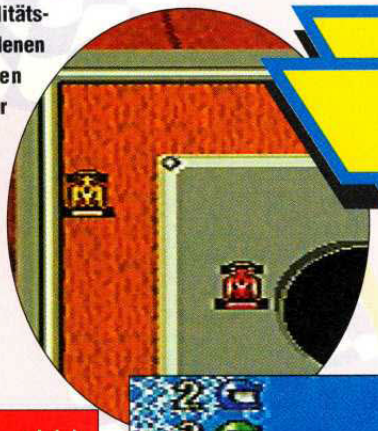
Ihr beginnt das Spiel mit drei Leben und verliert eins, wenn Ihr nicht als Erster oder Zweiter durchs Ziel kommt. Extraleben können in den getrennten Zeitstrecken ergattert werden, die Ihr fahren könnt, nachdem Ihr drei Rennen gewonnen habt. Sie sind ziemlich schwer – Ihr müßt mit einem Monstertruck alleine gegen die Uhr fahren. Wenn Ihr das trotz der knappen Zeit und der Hindernisse schafft, werdet Ihr mit einem Extraleben belohnt.

Jede der achte Rennstrecken – Schlafzimmerboden, Frühstückstisch, Garten, Sandkiste, Billiardtisch, Badewanne und Bastelecke – hat eine besondere Beschaffenheit und andere Hindernisse. Zum Beispiel ist Honig auf den Frühstückstisch getropft oder liegt ein Stöpsel in der Badewanne. Diese Hindernisse sind sehr gemein veteilt, ubnd Ihr braucht viel Geschick, um sie zu umfahren.

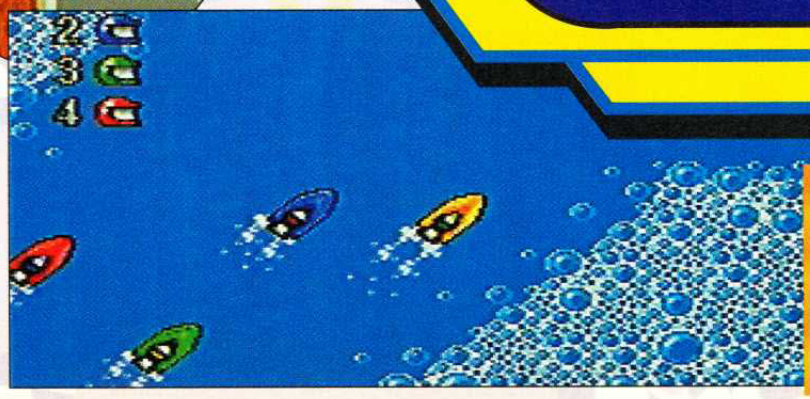
Die Grafik ist schön bunt, super gezeichnet und bewegt sich butterweich. Naturgemäß sind die Autos sehr klein, aber merkwürdigerweise tut das dem Spielvergnügen keinen Abbruch – sie fahren sich fantastisch. Schade, daß die schönen Fahrerporträts so selten zu sehen sind. Die Animationen sind göttlich!



Manche Hindernisse nimmt man einfach nicht ernst genug. Wann habt Ihr zuletzt ein Rennen gefahren, bei dem Ihr auf Waffeln und Milchlachen achtgeben mußtet?



Micro M



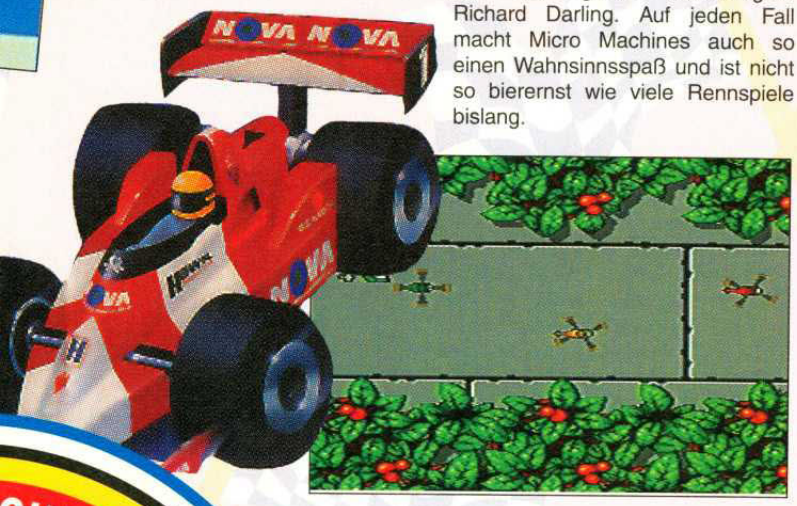
PROTIP Wählt gleich für die ersten Rennen schwere Comutergegner. Dann habt Ihr sie hinter Euch und braucht Euch nicht auf ohnehin schweren Strecken mit ihnen herumzuschlagen.

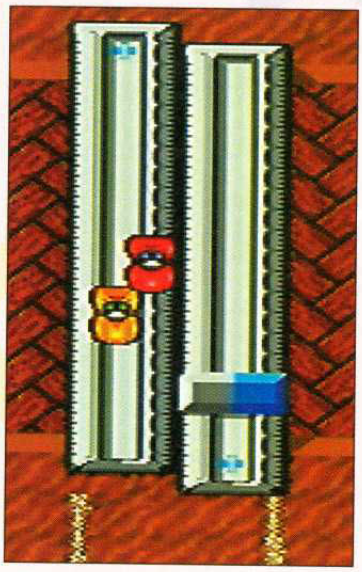
pro YO!

Der Sound ist zwar gut, aber das Motorengedröhne ging mir nach einer Stunde stark auf die Nerven. Dafür sind die Melodien hübsch, aber es wäre nett gewesen, wenn man sich während des Rennens Musik hätte anhören können. Wahrscheinlich gibt es tausend Gründe für das Fehlen echter Rennmusik – wohl Geschwindigkeitsverlust oder so.

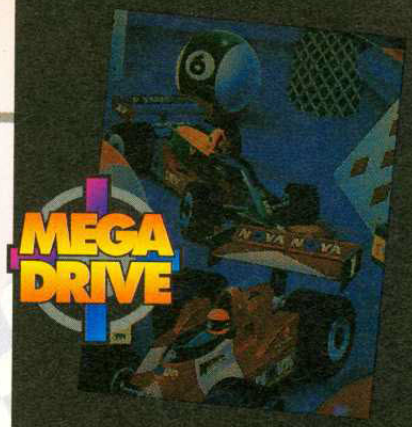
Nach jedem Rennen zeigt ein Setzkasten mit den Minivehikeln, wieviele Läufe Ihr in Welchen Fahrzeugen beendet habt. – Nicht sehr nützlich, aber hübsch. Punkte gibt es bei den Micro Machines nicht. Ihr könnt nur damit angeben, bis zu welchem Kurs Ihr gekommen seid und wieviele Leben Ihr gebraucht habt, um das Spiel zu beenden. Unser Redakionsrekord steht bei Runde 19, aber wir hören ja nicht auf, zu üben...

Warum das Punktessystem fehlt, weiß der große Softwareguru Richard Darling. Auf jeden Fall macht Micro Machines auch so einen Wahnsinnsspaß und ist nicht so bierernst wie viele Rennspiele bislang.





Zu meiner Zeit benutzte man Lineale, um Papierkugeln zu schießen. Hier dienen sie als improvisierte Brücke!



MICRO MACHINES

CODEMASTERS ● DM110 ● IMPORT

FORMAT.....4Mbit
SPIELER.....2
STUFEN 27
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN .....vs
KONTAKT

Code Masters

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 80%

▲ Superschnell scrollende, toll animierte Strecken.
▼ Herzige, gut gezeichnete Charaktere passen genau dazu

MUSIK 81%

▲ Niedliche Melodien unterstreichen die Atmosphäre
▼ Allerdings gehen die Motorengeräusche arg auf die Nerven

SPIELABLAUF 88%

▲ Irre Abwechslung auf den Strecken
▲ Massenhaft unterschiedliche Fahrzeuge

ANFORDERUNG 91%

▼ Ihr braucht Ewigkeiten, um alle Kurse zu schaffen
▲ Schon der Zwei-Spieler-Modus teibt Euch ans Joypad zurü

PROSCORE 90%

Micro Machines ist eine gelungene Abwechslung von den üblichen Rennspielen und motiviert monatelang.

STE
TAL

Tengen sind für ihre Automatenumsetzungen, wie Klax, Stun Runner und viele mehr, berühmt. Steel Talons ist ihr neuestes Projekt. Als Pilot eines Kampfhubschraubers verfügt Ihr über ein Waffenarsenal, das manchem Lokaltyrannen die Tränen in die Augen treiben würde.

Steel Talons ist weniger eine waschechte Flugsimulation als ein reines Actionspektakel, vergleichbar dem LHX Attack Chopper von Electronic Arts. Natürlich ist der Spielverlauf anders.

Die Vektorgrafik wird von der Kanzel des Hubschraubers gesehen. Die Landschaft draußen ist aus Polygonen und etlichen Zielen zusammengesetzt. Die zwölf Missionen werden immer härter und umfangreicher, doch das Ziel ist letzendlich dasselbe: Bringe den Feind um, bevor er Dich tötet!

Alle zwölf Flugarenen sind klein und wiederholen sich – fliegt Ihr nach links aus dem Gelände heraus, kommt Ihr rechts wieder hinein. Dadurch bleibt die Action überschaubar und gebündelt. Ihr habt einen unbegrenzten Patronenvorrat, aber die Raketen sind rationiert und wechseln je nach Mission.

Ihr startet den ersten Auftrag mit vier Leben und müßt ebendiese so lange wie möglich erhalten. Das erweist sich als kitzlig, denn Ihr müßt ständig in Bewegung bleiben, um nicht abgeschossen zu werden. Haltet Ihr eine gewisse Zeit durch, fliegt Ihr den zweiten Auftrag.

Die Instrumententafel enthält Radar, Kontrollen und eine Zieloptik. Im Radar wird das Spielfeld gezeigt. Alle feindlichen Ziele sind als gelbe Punkte eingetragen, und Eure Position natürlich auch. Damit behält man einen recht guten Überblick über verbleibende Ziele und die eigene Richtung. Die Flugkontrollen geben Auskunft über Eure Höhe, Geschwindigkeit und Treibstoffvorrat. Der Treibstoff ist gleichzeitig Eure eigene Energieanzeige und nimmt ab, wenn Ihr Treffer einsteckt.

Mit den Kontrollknöpfen schießt Ihr Raketen und Lenkwaffen ab. Wenn Ihr sie zusammen mit dem Richtungskreuz benutzt, erhaltet Ihr weitere Funktionen, wie die Höhenkontrolle. Wenn ein Zielautomatisch angewählt ist, wird es in der Zieloptik dargestellt und mit wenigen Feuerstößen vernichtet. Wenn Ihr es eilig habt, garantiert jede Lenkwaffe einen Volltreffer. Es ist leicht, die Ziele zu zerstören, aber der Schwerpunkt des Spiels liegt auf der Schnelligkeit. Man darf sich also nicht zu lange an einem Fleck aufhalten und sein Werk bewundern!

Neben den Kampfflügen gibt es

Die zwölf Kampfeinsätze dauern zwischen vier und zehn Minuten. Es gibt keine Paßwortoption.

Hoppla! Paßt auf bergiges Gelände auf. Im Gegensatz zu anderen Spielen könnt Ihr hier wirklich einen Nasenstüber erhalten!

Der Apache schießt sich auf eine Gruppe Munitionslster ein. Sekunden später hinterläßt er nichts als einen kleinen Schrotthaufen. Diese Ziele sind einfach zu zerstören, weil sie nicht zurückschießen!

DAS ZIELMENÜ

BUNKER
Diese Bunker liegen am Fuß der Berge und müssen aus der Nähe getroffen werden.

KAMPFFLIEGER
Das schwierigste aller Ziele. Sie sind schnell und schießen Eure Lenkraketen ab, wenn Ihr aus der Ferne angreift.

GESCHÜTZSTELLUNG
Wenn Ihr sie nicht schnell einäschert, ziehen sie Euch mit ihrem Schnellfeuer eine Menge Energie ab.

HELIKOPTER
Einfach zu zerstören, wenn Ihr das Ziel einmal erfaßt habt. Ein Schuß von ihm reicht aber, Euer Leben zu beenden.

KASERNE
Vorsicht: Kasernen werden meistens durch Geschützstelungen gesichert.

JEEP
Kanonenfutter. Bietet keinen Widerstand und ist leicht zu treffen.

EEL LONS

auch eine Übungsmission, in der Ihr durch Riesenschlingen fliegt. Die Option hat keine Auswirkung auf das richtige Spiel, übt aber Eure Flugkünste. Es gibt auch eine Mission, bei der Ihr gegen einen Computergegner fliegt und Eure metallene Haut retten müßt.

Die Kampfoption wird durch eine Punkteliste ergänzt. Sobald einer der Helikopter außer Gefecht gesetzt ist, erhält der Sieger einen Punkt, und der aktuelle Stand wird eingeblendet. Danach geht's weiter zu einem neuen Kampfschauplatz.

Steel Talons bietet herzlich wenig Neues gegenüber dem LHX Attack Chopper. Der Hauptunterschied besteht wohl in der Tatsache, daß es eine Automaten-Umsetzung ist und daher wesentlich actionbetonter und hektischer. Um ausgefeilte Strategie geht es unter Zeitdruck weniger.

Das Modul ist ein weiterer, tapferer Versuch, Vektorgrafik aus dem Mega Drive herauszuholen. Programmiertechnisch kann es EAs Spiel sogar das Wasser reichen. Allerdings hat Tengen wesentlich weniger Missionen untergebracht, so daß man das alle Stationen schnell hinter sich gebracht hat.

PROTIP Verschwendet keine Lenkwaffen an normale Bodenziele, sondern beharkt die mit Eurem unbegrenzten Kugelvorrat. Hebt die Lenkwaffen für feindliche Flugzeuge und Helikopter auf.

Der künstliche Horizont zeigt Eure Flugebene an. Ihr kommt aber nie hoch genug, damit es nützlich wäre.

Die Nummern oben sind Eure Punkte, unten ist die verbrauchte Zeit.

Die Treibstoffanzeige ist auch Euer Energiemesser. Habt Ihr alles nachgetankt und die Anzeige fällt nach unten, ist das Spiel zu Ende.

Wenn dieser Knopf aufleuchtet, seid Ihr von einem feindlichen Flugobjekt als Ziel erfaßt worden.

Ihr beschleunigt durch Druck nach oben auf dem Richtungskreuz. Die Geschwindigkeit läßt automatisch nach.

Die Flughöhe wird durch den C-Knopf und hoch oder runter gesteuert.

Die Karte zeigt das ganze Kampffeld. Ziele sind gelbe Punkte, Euer Helikopter ein Pfeil.

Der feindliche Radarbildschirm zeigt Ziele des Feindes und ist völlig nutzlos.

Hier steht, wieviele Raketen Ihr übrig habt.

LENKRAKETE
Sie schießen nicht auf Euch, liegen aber auf schwer zu erreichenden Plateaus.

RADAR
Radaranlagen schießen nicht, sind aber, wie die Lenkraketen, schwer zu erreichen.

PANZER
Die schießen sehr wohl zurück, richten aber geringeren Schaden an als Geschützstellungen.

KONTROLLTURM
Wenn Ihr diese Türme früh genug trefft, wird die Jagdfähigkeit der Feindflugzeuge stark vermindert.

LASTWAGEN
Die Nachschubwagen fahren im Konvoi und sind mehr oder weniger als Übungsziele eingesetzt. bei ihnen könnt Ihr Euch Zeit lassen.

STEEL TALONS

TENGEN ● DM110 ● FEBRUAR

FORMAT 4Mbit
SPIELER 2
STUFEN 12
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT
Sega 040/227 09 61

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 80%
▲ Grafik und Landschaften sind dem Automaten sehr ähnlich
▼ Missionen sind nicht abwechslungsreich genug

MUSIK 85%
▲ Sehr realistische Motorengeräusche
▼ Billige Soundeffekte verderben die Atmosphäre

SPIELABLAUF 70%
▲ Die Kampfarenen sind voller Ziele
▼ Die Gebiete sind zu klein und schnell gesäubert

ANFORDERUNG 62%
▼ Ist ein Ziel angewählt, ist es zu einfach zu zerstören
▼ Die Landschaften sind zu simpel, es fehlt Spannung

PROSCORE 69%

In der Spielhalle war es eine tolle Sache, aber auf der Konsole treten die spielerischen Mängel sehr deutlich hervor.

Macht Euch bereit, den Gegnern Stöcke und Ketten wegzunehmen, sonst greifen sie Euch damit an!

pro Yo!

ROAD RASH II

MEGA DRIVE

Wenn Euch seit dem Lösen von Road Rash die Action gefehlt hat, könnt Ihr jetzt aufatmen: Road Rash II ist da, und es ist noch viel wilder! Electronic Arts haben gehörig gefeilt, so daß Euch ein würdiger Nachfolger erwartet.

Das Original war eines der auffallendsten und aufregendsten Spiele des letzten Jahres, da hatten die Programmierer jetzt eine Ruf zu verlieren. Zum Glück ruhten sie sich nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern haben noch Einen draufgelegt. Sound, Grafik und Geschwindigkeit sind noch weiter verbessert worden, und es gibt jetzt auch einen Zwei-Spieler-Modus.

Wenn Euch der Teer also unter den Bikerstiefeln brennt, schwingt Euch ans Mega Drive - hier ist das Spiel, auf das Ihr gewartet habt!

PROTIP Vorsicht: Wie im ersten Teil, sind die Gegner mit Stöcken und Ketten bewaffnet. Wenn ihr sie aber im richtigen Moment haut, könt Ihr sie trotzdem aus der Bahn werfen.

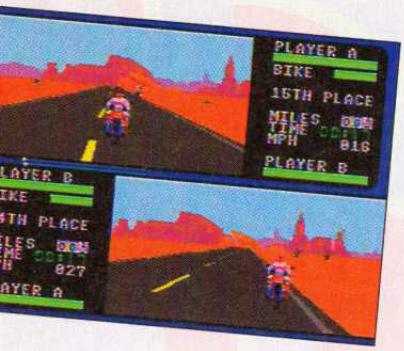
Der Zwei-Spieler-Modus ist eine echte Herausforderung. Nur läuft das Rennen manchmal nicht so, wie man es sich wünscht!

Schon der Titel weckt heimatliche Gefühle - it's Road Rash Time! Obwohl das Ziel klar umrissen ist - Als Erster ankommen und die anderen Fahrer außer Gefecht setzen - sorgen eine Menge Details für größere Spieltiefe und anhaltende Motivation. Schon im Optionsscreen könnt Ihr eine von fünf Strecken aussuchen, im "Laden" ein Motorrad kaufen - ähnlich wie beim Vorgänger - und die Zwei-Spieler-Option wählen. Hierin besteht der größte, verkaufsfördernde Unterschied zum ersten Teil!

Wenn alles getan ist, gibt's nur Eines: Raus auf die Bahn! Zuerst ist man etwas enttäuscht, weil alles dem ersten Teil so ähnlich sieht, aber es fällt sofort auf, daß die Steuerung wesentlich besser reagiert. War sie im Original noch eher träge, ist sie jetzt superempfindlich - und dadurch natürlich auch gewöhnungsbedürftig. Es wird wohl einige Zusammenstöße mit Autos, Kühen und Rehen geben, bevor Ihr alle Kurven und Taktiken blind kennt.

Wie im Vorgänger, tauche nach einem Sturz plötzlich Typen aus dem Nichts auf. Nur sind einige jetzt motorisiert, so daß Ihr ihnen nicht mehr so leicht ausweichen könnt.

Von den wenigen Ausnahmen abgesehen, ähnelt das Spiel seinem Vorgänger stark. Alleine der Zwei-Spieler-Modus reicht aber schon als



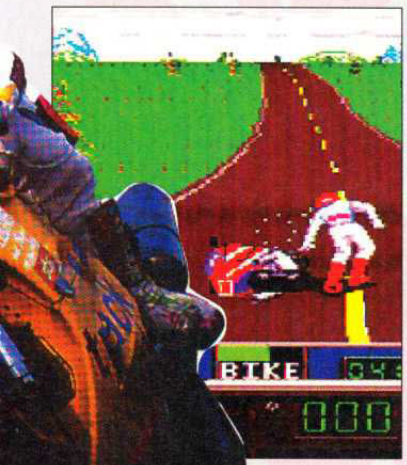
Freundchen, die Straße ist aber woanders - oder bewundert er nur die hervorragend gelungene Landschaft? Verständlich wär's.

kräftige Verjüngungsspritze!
Dann teilt sich der Bildschirm, so daß zwei Spieler sich echte Kopf-an-Kopf-Rennen liefern können. Das macht unglaublich Spaß, besonders, weil Ihr den Gegener genauso trete und hauen könnt wie die Computerfahrer. Und natürlich müßt Ihr Euch auch vor gezielten Seitenhieben vorsehen! Echte Renn- und Klopp-Fans werden deshalb trotz der übrigen Ähnlichkeiten zum ersten Spiel kaum vor dem Kauf zurückschrecken.

Dennoch: Alles, einschließlich der Animationen, ist viel glatter, und das Gefühl für die Geschwindigkeit ist besser als bei vergleichabren Modulen.

Falls Ihrnoch nie Road Rash gespielt habt, solltet Ihr Euch diesen Titel zulegen - es gibt kaum etwas Besseres. Habt Ihr Teil 1 schon und einen Freund zur Hand, gehört auch Nr. 2 in die Sammlung.

Solltet Ihr aber etwas Abwechslung suchen und müßt alleine spielen, solltet Ihr einen Bogen um Road Rash II machen. Es könnt Euch sehr enttäuschen!



Im Moment liegt Spieler A meilenweit vorn, aber dank störender Autos, Kühe oder Rehe kann sich das sehr schnell ändern.

ROAD RASH 2

EA ● DM110 ● FEBRUAR

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 15
SCHWEIRIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN .... paßwort
KONTAKT

Sega ✆040/227 09 61

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 89%
▲ Superweiche Animationen, tolle Hintergrundgrafik
▼ Dem Ersten teil viel zu ähnlich

MUSIK 90%
▲ Gute, stimmige Melodien für jeden Kurs
▼ Hervorragende Musikqualität, Ohrwürmer

SPIELABLAUF 90%
▲ Macht so süchtig, daß Ihr nicht davon loskommt

ANFORDERUNG 90%
▼ Aller Anfang ist dank der Einstellungen leicht
▲ Später wird's hammerhart und leicht frustrierend

PROSCORE
92%

Obwohl es dem Original stark ähnelt, ist es toll und macht vor allem zu zweit einen riesigen Spaß.

SUPER LEAGUE CD

Im vergangenen Jahr haben Sportsimulatoren den Markt geradezu überflutet und nicht nur die Spitzenspiele wie beispielsweise John Madden '93 weisen eine unglaublich hohe Qualität auf. Aber wie sieht's denn mit coolen Sport-Sims für die Mega-CD aus? Offensichtlich gibt es eine bunte Auswahl von Beat-em'-Ups und Rollenspielen, aber auf der sportlichen Seite tut sich nicht besonders viel. Super League ist ein neuer Baseball-Sim im Mega-CD-Format, der sich als Wegweiser für alle künftigen CD-Spiele erweisen könnte. Das Spiel kommt von Sega, den Jungs, die Euch erst kürzlich die Kassenschlager Taz-Mania und natürlich unseren blauen, stacheligen Freund Sonic gebracht haben. Angesichts dieser Erfolge hofft man natürlich auf ein Mega-Game, weil sich selbst Sonic mit einem flüchtigen Auftritt zur Schleichwerbung überreden ließ. Ob dieses Spiel den hochgeschraubten Erwartungen entspricht oder zum herben Flop wird, soll dieser Review klären...

Gähn! Schon wieder ein neuer Sport-Simulator! Die Intro heizt die Atmosphäre mit gelungenen Action-Shots bekannter Spieler, die den Ball in die Zuschauermenge holzen, richtig an. Dabei wird das Spiel wirkungsvoll von der Titelmusik unterstützt. Hinter diesem Sound kann sich selbst NHLPA Hockey nur verstecken!

Aber bereits in der Option-Screen lauft Ihr das erste Mal gegen eine Barriere - namentlich eine Sprachbarriere - denn die Angaben für Spieler und andere Optionen sind samt und sonders in - jawohl, richtig geraten, japanisch! Da bleibt wohl nur übrig, sofort mit dem Spiel zu beginnen, es sei denn, Ihr habt eine glänzende Karriere als japanische Übersetzer gewählt!

Obwohl das Spiel im Mega-CD-Format vorliegt, wird Euch die Qualität und Aufmachung der Grafiken nicht gerade vom Hocker hauen. Die Sprites sind verschwommen und die Bewegungsabläufe lassen mehr als einen Wunsch offen. Außerdem fällt sofort auf, daß dieser Baseball-Sim nur unwesentlich von anderen Spielen abweicht. Vergleicht man es beispielsweise mit RBI 4 für den Mega-Drive, lassen sich nur unwesentliche Unterschiede erkennen.

Wie fast alle Sport-Sims läßt sich auch dieses Spiel im Ein- oder Zwei-Spielermodus spielen, also wahlweise gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner. Die Spielphasen werden mit Hilfe digitalisierter Sprachaufzeichnungen kommentiert, aber die Ergebnisse sind ein totaler Flop. In John Madden '93 kann man die digitalisierten Sprachsamples wenigstens noch verstehen, aber hier wird die Sprachausgabe durch einen starken japanischen Akzent verunziert.

Natürlich wird ein derartig enttäuschendes Spiel schon nach kurzer Zeit langweilig. Es gibt keine zusätzlichen Extras, um das Spielgeschehen ein wenig interessanter zu gestalten und der Computer scheint es darauf angelegt zu haben, dem Spieler die ganze Arbeit abzunehmen. Wie ich bereits sagte - der Spieleifer verdünnisiert sich eher, als es Euch lieb sein kann.

Das Spiel läßt sich gut an, fällt aber nach Ablauf der Intro eher in die Kategorie "Ferner liefen". Selbst einige Baseball-Spiele für den Mega-Drive sind besser gelungen als dieser unrühmliche Versuch im Mega-CD-Format. Kurz gesagt - Eine Schlappe für Sega und die Mega-CD, besonders wenn man das Potential der Hardware berücksichtigt.

PROTIP Wartet beim Pitchen, bis der Pitcher von einer Seite zur anderen tänzelt und imitiert dann seine Bewegungen. Dadurch wird das Treffen des Flugballs fast problemlos.

SUPER LEAGUE CD

SEGA ● PREIS n/v

CD-ZUGRIFF	langsam
SPIELER	2
STUFEN	5
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	✆040/227 09 61

AKTION / STRATEGIE

GRAFIK 60%
▼ Enttäuschende Detailtreue läßt das ganze Spiel verblassen

MUSIK 80%
▲ Die Titelmusik geht in die Knochen und schraubt die Erwartungen hoch
▼ Die Digisamples sind nahezu unverständlich.

SPIELABLAUF 51%
▼ Mangel im Spielablauf und fehlende Informationen machen das Spiel langweilig
▼ Die ständigen Wiederholungen führen schnell zu Gähnanfällen.

ANFORDERUNG 68%
▼ Anfänglich ist es eine echte Herausforderung, den Ball zu treffen
▼ Der Computer übernimmt zuviele Aufgaben des Spielers

PROSCORE 49%

Super League CD ist schlichtweg eine Enttäuschung. Die Mega-CD kann mehr leisten, als hier angeboten wird. Ein eher durchschnittliches Spiel in einer attraktiven Verpackung, aber mehr ist nicht drin.

SHADOW OF THE BEAST II

MEGA DRIVE

Wieder einmal mehr bildet Kara-Moon die denkwürdige Szenerie für Shadow of the Beast II, das brandneue Spektakel von Electronic Arts und Psygnosis. Diesmal schlüpft unser furchtloser Held mit dem IQ einer Erbse in die Gestalt eines spärlich bekleideten Homo Sapiens. Eines gleich vorweg, die gleichnamige Vorgängerversion war bestimmt kein Zuckerschlecken, ist aber im Vergleich zum Nachfolger das reinste Kinderspiel. Bei diesen neuen, potentiell unsterblichen Kontrahenten müßt Ihr Euch bis zum Umfallen abstrampeln.

Nur mit einer schlichten Keule bewaffnet stürzt Ihr Euch in ein zünftiges Schlachtgetümmel. Besiegt alle Gegner und der Dank Eurer Schwester wird Euch ewig nachschleichen, versagt, und ihr Leben ist keinen Pfifferling mehr wert. Die Entscheidung erfordert allerdings einige Ringkämpfe mit Eurem Gewissen. Wollt Ihr Mama's kleinen Schreihals überhaupt retten? Natürlich, denn schließlich seid Ihr jetzt ein menschliches Wesen und derartige (Wunsch) Gedanken liegen nicht in Eurer Natur! Willkommen zu Shadow of the Beast II.

Jetzt guckt Euch bloß mal das an! Viele pixelierte Monster schauen ja äußerst merkwürdig aus, aber einige, ähem, schauen einfach nur!

Schon die ersten Screens lassen ein warmes Feeling von Deja-Vu aufkommen, dafür sorgt die meisterhaft kreierte, stimmungsvolle Begleitmusik. Mit der grafisch hervorragend aufgemachten Intro können selbst eingefleischte Beast-Fans ohne Probleme leben.

Shadow of the Beast II knüpft übergangslos an das Ende der Vorgängerversion an, aber die hautengen, dramatischen Fight-Szenen lassen bereits das Ausmaß der Veränderungen erahnen. Die Puzzle, ein wichtiger Bestandteil der alten Version, sind ebenfalls noch vorhanden, nur steht Euren grauen Zellen diesmal eine Zerreißprobe bevor. Der Spieleinstieg wird durch das Vorhandensein verschiedenartiger Hebemechanismen erschwert, aber ist das Hindernis erst einmal überwunden, macht sich ein immenses Selbstwertgefühl breit.

Im nächsten Abschnitt erwarten Euch bereits zahlreiche, spitzenmäßig animierte Guardians. Zu diesem Zeitpunkt ist Eure Mission bereits in vollem Gange und der Sieg über Zelek rückt in greifbare Nähe. Die Vielseitigkeit im Gameplay wird sicherlich zahlreiche Mega-Driver für Stunden am Stück an den Bildschirm fesseln. Immer wenn Ihr glaubt, den Sieg schon so gut wie in der Tasche zu haben, überrascht Euch dieses Spiel mit einem neuen, schwierigen Rätsel oder einem powervollen Guardian. Der Schlüssel zum Erfolg ist einzig und allein Euer Durchhaltevermögen, denn langweilig wird Euch diese gelungene Nachfolgerversion sicherlich nicht werden. Ein klitzekleiner Minuspunkt ist der hohe Schwierigkeitsgrad, relevant gerade für Spieler mit geringer oder gar keiner Beast-Erfahrung.

Ein Vergleich zwischen der Mega-Drive- und Amiga-Version wäre sicherlich interessant, denn soweit ich es beurteilen kann, gibt es im Hinblick auf Grafik und Sound erwartungsgemäß kaum Unterschiede. Das einzig nennenswerte Problem ist die fehlende Paßwort-Funktion, die es ermöglicht, ein Spiel abzuspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzunehmen. In Ermangelung der genannten Funktion muß jedes Spiel von Anfang bis Ende durchgespielt werden. Allerdings werden ausgebuffte Gamepros diesen Fehdehandschuh mit Vergnügen aufnehmen.

Hier ist kein Durchkommen, bis das Puzzle gelöst ist. Guardian Spike (hier mit dem stachelbewehrten Balken) ist eine wirksame Barriere!

PROTIP **Die Greifersteuerung zum Wegräumen der Felsbrocken läßt sich mit etwas Übung leichter an. Greift den Brocken etwas weiter oben an, hebt ihn nach rechts weg und laßt ihn dann fallen. Der einzelne Felsbrocken ganz links löst einen ganzen Rutsch aus.**

SHADOW OF THE BEAST II

EA ● DM110 ● FEBRUAR

FORMAT 8Mbit
SPIELER 1
STUFEN 1
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT

Sega: 040/227 09 61

AKTION — **STRATEGIE**

GRAFIK 80%
▲ Ein würdiger Nachfolger zum beeindruckenden Beast Original.
▼ Leider wiederholen sich die Hintergründe auf Dauer zu oft.

MUSIK 79%
▲ Genau die richtige Atmosphäre für maximalen Game-Effekt.
▼ Wird auch im Kampf mit den Guardians nicht schneller.

SPIELABLAUF 68%
▲ Einfacher lassen sich Gegenstände nicht aufnehmen oder verwenden.
▼ Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig und manchmal frustrierend

ANFORDERUNG 82%
▲ Wie erwartet sind hier verzweigte Gedankengänge gefragt.
▼ Für Neulinge der Beast-Trilogie vielleicht zu schwierig.

PROSCORE

78%

Eine gelungene Kombination aus schwierigem Puzzle und knüppelharter Action. Vielleicht ein wenig zu subtil, aber mit Sicherheit gerade schwierig genug für die Gefolgschaft eingefleischter Beast-Fans.

Toxic Crusaders

Smogulans, die übelsten Umweltverschmutzer im gesamten Universum haben sich durch die Ozonschicht gedrängelt und versuchen nun, die Herrschaft über die Erde zu erlangen! Dazu haben sie eine Armee von Radiation Rangers aufgestellt, die den Toxic Crusaders mit Kampfhubschraubern, radioaktivem Schleim und anderen feinen Sächelchen den Garaus machen sollen. Es sieht ganz so aus, als ob Toxie und seine Kumpel in den nächsten Tagen eine Menge zu tun haben werden!

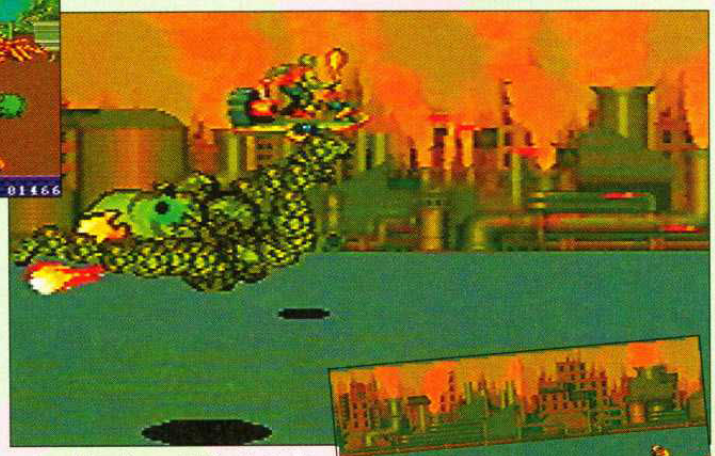
Tromaville ist bereits bis über den grünen Punkt auf den Sammelbehältern in strahlendem Schleim begraben und die Toxic Crusaders sollen die Schweinerei wieder sauber machen. Auf seinem speziellen Crusader-Powerboard versetzt Toxie den Radiation Rangers eine Schlappe nach der anderen und säubert danach den hinterlassenen Ökomüll. (Gerüchten zufolge kam das Spieldesign nach einem Besuch in Mecklenburg-Vorpommern zustande). Weil die Entsorgung der Altlasten ja soooooo zeitraubend (und teuer) ist, helfen ihm dabei seine Mutantenfreunde Nozone und Junkyard mit ihren speziellen Fähigkeiten.

Nur die Toxic Crusaders können die Welt davor bewahren, sich in eine gigantische Müllkippe zu verwandeln. Unser ökologisches Schicksal liegt wieder mal in Euren bewährten Händen...

Der erste Level zeigt Euch (als Toxie), wie er auf Eurem Power-Skateboard durch die Straßen von Tromaville knetert. Sein Skateboard ist mit einem Maschinengewehr ausgerüstet, das mit Hilfe von runden Power-Ups nachgeladen werden kann. Die Power-Ups werden immer dann freigesetzt, wenn sich ein Radioactive Ranger zu seinen Ahnen versammelt. Um die Sache noch zu erschweren, schleicht vor Euch ein Auto mit einem Großmütterchen auf Sonntagsspazierfahrt durch die Straßen, die Euch Kummer (und Sachschäden) ohne Ende bereitet.

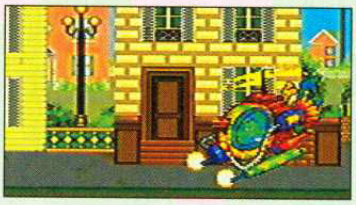
Mit der Jump-Taste könnt Ihr vom Skateboard springen und den Umweltverschmutzern mit Eurer Waffe (!) kräftig was über die Rübe ziehen. Eure Bewaffnung, wenn man es mal so formulieren darf, besteht aus einem alten Mop! Euer Mop führt jedoch ein Eigenleben und mag nichts so sehr, wie ein paar Ökobanditen wuchtig um die Ohren geschlagen zu werden. Wenn Ihr mehrere Power-Ups eingesammelt habt, ist Toxie außerdem in der Lage, einige spezielle Angriffsbewegungen auszuführen. Diese Bewegungen reichen von der pittoresken Pirouette über eine Sprungattacke, wobei der Mop zur Peitsche wird, bis hin zu einem gekonnt hingelegten Salto Mortale.

Im Zwei-Spielermodus steuert der zweite Spieler einen von Toxie's Kumpanen. Im normalen Ein-Spielermodus könnt Ihr über den Option-Screen wählen, wen Ihr im Spiel verkörpern möchtet. Nozone,



So wird Krankfurt am Schleim (äh, Frankfurt am Main) in 30 Jährchen oder so aussehen, wenn wir nicht schnellstens was unternehmen! Die einstmals sauberen Flüsse dieses Planeten sind bereits kräftig verseucht, aber jetzt ist ja Toxie da, um zu verhindern, daß bei uns das Gleiche passiert.

Toxie zieht seine Skateboard-Stunts ala 'Zurück in die Zukunft' hinter einem alten Großmütterchen ab, die ihren Kleinwagen für eine Kaffeefahrt aus der Garage geholt hat. Manchmal hilft sie aber auch aus und überfährt Eure Feinde.



Fliegende Sessel sind ja gar nicht so uncool, helfen aber wenig, wenn man sie nicht gleichzeitig lenken und dabei schießen kann. Dieser Level-Guardian hat das Problem gelöst. Er hat sich speziell für diesen Zweck einen dritten Arm zugelegt!

der schnabelgesichtige Mutant, hat echte Klasse! Er spuckt tassenweise eine Art heiße Körperflüssigkeit und wetzt, ich wollte sagen, rollt auf seinem radbewehrten Fuß durch das Spiel. Ein flinker Tritt von Nozone in die Weichteile schickt jeden extraterristischen Umweltverschmutzer auf die große Reise ohne Widerkehr, während Junkyard die Ökobanditen lieber mit seinem Mega-Punch auseinander nimmt und dann die Überreste aufleckt (Tschuldigung, aber ich glaube, ich höre die Toilette rufen).

Die Grafiken sind so lala, wobei einige Level besser geraten sind als andere. So sieht zum Beispiel der Spaceport-Level im Vergleich zu den Straßen von Tromaville echt öde aus, aber dafür scrollen die Hintergründe besonders weich. Die Sprites sind farbenprächtig aufgemacht, aber die Bewegungsabläufe und Animationen sind voll in die Hose gegangen und es sieht so aus, als hätte man eine Puppe von Action Man zu animieren versucht! Geile Soundeffekte sucht man von Anfang an vergeblich. Wenn ich richtig gezählt habe, besitzt das Spiel ingesamt nur vier Soundeffekte und das vermiest die Atmosphäre mehr, als es die Radioactive Rangers je mit unserer Atmosphäre können.

Das wohl enttäuschendste Feature im ganzen Spiel sind mit Sicherheit die ohne Vorwarnung auftauchenden Todesfallen. Es gibt zwar eine Energybar, die entsprechend sinkt, wenn Ihr von einem Alien oder deren Waffen getroffen werdet, aber diese Anzeige ist reine Pixelverschwendung. Wenn Ihr in eine der zahlreichen Fallen tappt, werdet Ihr mit sofortigem Tod bestraft. Ich frage mich, seit wann ist es tödlich, wenn man im Park in einen knietiefen Teich fällt?! Im Spaceship-Level gibt es einige Kolben, die sich nicht, wie man es gewöhnt ist, in senkrechter Sequenz bewegen, sondern warten, bis Du auf einen der Kolben trittst, um Euch dann in einem Meer von grünem Schleim den Garaus zu machen. Merkwürdigerweise gibt es auch keinen Weg, um diesen Kolben auszuweichen.

Resümee: Ein schlappes Spiel - wieder einmal mehr durch mangelnde Vorausplanung und schlechte Designrealisierung im Hinblick auf das Gameplay. Sicherlich nicht wert, daß Ihr mit der sauer verdienten Kohle rüberkommt.

Die deutscher Bahnen sind ja schon übel, fahren aber wenigstens keine giftigen Abfälle spazieren (Hast Du schon mal den Kaffee im Speisewagen getrunken? - Ed).

PROTIP Um die Hubschrauber im ersten Level zu besiegen, seht zu daß Ihr unter den Hubschrauber gelangt und lasst dann den Mop sprechen. Wenn Ihr vor den Hubschrauber gerät, seid Ihr nach ein paar Sekunden Hundefutter!

TOXIC CRUSADERS

SEGA ● PREIS n/v

FORMAT.....4Mbit
SPIELER.....2
STUFEN 6
SCHWIERIGKEITSGRADE....3
BESONDEREITEN .....team
KONTAKT

Sega ✆040/227 09 61

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 53%
▲ Die Hintergründe kommen in unterschiedlicher Qualität, sind aber meist O
▼ Die Animation aller Sprites ist mieser als mies.

MUSIK 51%
▼ Die Begleitmusik treibt Euch zum Wahnsinn.
▼ Es gibt jede Menge supercooler Soundeffekte (NÄÄÄ).

SPIELABLAUF 41%
▲ Die Zwei-Spieleroption ruft außer Lachanfällen nichts herv
▼ Wird schnell repetiv und langweilig.

ANFORDERUNG 54%
▲ Erstaunlich gut getroffener Schwierigkeitsgrad in Medium-Option.
▼ Die überall auftauchenden Todesfallen sind alles andere als lachhaf

PROSCORE 38%

Wer immer die Bewilligung zur Programmierung dieses Spiels gegeben hat, sollte auf die Straße gezerrt werden, wo er dann zur Strafe bis zum Erbrechen Altered Beast spielen muß.

He, Moment mal! Ich muß nur erst diesen Typen beseitigen, dann befreie ich Dich. Das muß aber ruckzuck geehen, sonst macht der Predator Hackfleisch aus ihm!

Überall erscheinen Hubschrauber. Dieser stellt dem Endgegner des zweiten Levels dar. Weicht den Feuerstößen aus (seit wann sind Hubschrauber mit Flammenwerfern ausgerüstet?) und schießt ihn in Grund und Boden.

PREDA

MASTER SYSTEM

Ganz L.A. leidet unter der größten Hitzewelle seit 20 Jahren. Drückend und schwül, hält es doch eine Serie von Bandenmorden nicht auf. Kolumbianische und jamaikanische Drogenbanden schlachten einander regelrecht ab - bei Tageslicht. Irgend etwas bleibt aber merkwürdig an den Morden.

Die Toten wurden entweder in Stücke geschnitten oder an den Knöcheln aufgehängt und bei lebendigem Leibe gehäutet! Die Banden haben genauso viel Angst vor der Polizei wie vor den gräßlichen Verstümmelungen durch den Unbekannten. Nur ein einziger Polizist hat etwas gesehen und überlebt.

Das seid natürlich Ihr. Als furchtloser Großstadtjäger säubert Ihr die Straßen von L.A. und befreit Gefangene, bevor der Predator wieder loszieht und sich einen Sport aus seinen blutigen Ritualmorden macht.

Predator 2 beginnt mit einem lebhaften Titelbild, das L.A. aus der Infrarotsicht des Außerirdischen zeigt. Anschließend habt Ihr nur zwei Wahlmöglichkeiten: Spiel starten und Paßwort eingeben, um in einem fortgeschrittenen Level anzufangen. Der Schwierigkeitsgrad kann nicht eignestellt werden, und es gibt kein Sound- oder Musikmenü. Ziemlich enttäuschend!

Auf dem Mega Drive gab es ein schräg von oben gesehenes, in alle Richtungen scrollendes Bild. Auf dem Master System wird uns ein simpler Horizontalscroller geboten, in dessen menschenleeren Straßen ab und zu ein schießwütiges Bandenmitglied auftaucht. Man kann verschiedene Waffen sammeln (zum Beispiel ein M-16-Gewehr oder Granaten), aber deren Munition ist immer begrenzt. Am sichersten ist und bleibt Eure gute, alte Pistole mit ihrer unbegrenzten Munition.

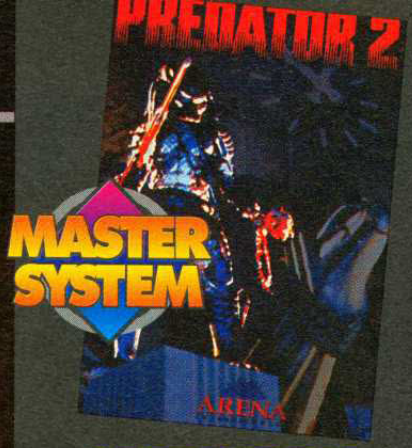
In jedem Level ist eine bestimmte Anzahl Gefangener strategisch verteilt. Ihr müßt alle befreien, sonst werden sie vom Predator in Stücke gerissen. Tötet das Monster drei Gefangene in einem Level, geht Euch ein Leben verloren und Ihr müßt ganz von vorne anfangen!

Ab und zu taucht der Predator auch auf und will Euch ans Leder. Dann seht Ihr seinen Ziellaser mit den drei Suchpunkten. Holt Euch der Laser ein, fallt Ihr sang- und klanglos um und sterbt. Nicht sehr spektakulär, denkt man an die schaurige Sequenz auf dem Mega Drive.

Nachdem alle Gefangenen eines Levels befreit sind, taucht der örtliche Endgegner auf, um Euch zu Kleinholz zu verarbeiten. Mal ist es

PROTIP So erwischt ihr den ersten Endgegner: Stellt Euch unmittelbar rechts neben das Taxi am unteren Bildschirmrnad und feuert wie wild drauflos.

Wenn Ihr mal einen Schutzengel braucht, ist keiner frei. Oder?! Der U-Bahn-Level steckt voller Punker, Schläger und versteckter Angreifer. Sie sind hinter Mülltonnen, Wänden und ab und zu sogar in Gullies versteckt.



PREDATOR 2

ARENA ● DM110 ● FEBRUAR

FORMAT 2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRAD 1
BESONDERHEITEN .. Passwort
KONTAKT

Sega ✆040/227 09 61

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 59%
▲ Detaillierte, bunte Sprites und Hintergrundgrafiken
▼ Ruckeliges Scrolling, das aber noch nicht weh tut

MUSIK 44%
▼ Sehr kläglicher Versuch, stimmungsvolle Musik zu bieten
▲ Effekte sind gerade so in Ordnung, aber zu selten

SPIELABLAUF 46%
▲ Reichlich Waffen sind einzusammeln
▼ Laufen, Schießen, einen Gefangenen befreien, usw...

ANFORDERUNG 44%
▲ Die ersten Level sind gar nicht so einfach
▼ Später wird es fast unspielbar schwer

PROSCORE

46%

Ein netter Versuch, Jungs, aber das Ziel habt Ihr bei weitem verfehlt. Ein langweiliges, frustrierendes und schwieriges Spiel, das Euch den Predator für den Rest des Lebens verleidet.

TOR 2

eine Taxiladung voller Schlägertypen, mal fliegt ein Helikopter ein, der Bomben auf Euer ungeschütztes Haupt schmeißt. Ein paar genaue Schüsse später, und Ihr erhaltet das Passwort für den nächsten Level. Man kann ja nie wissen...

Grafisch ist das Spiel gerade noch akzeptabel, obwohl das Bild ziemlich ruckelt. Leider sind auch die wenigen Mängel des Mega-Drive-Spiels mit übernommen worden, wie die pingelige Kollisionsabfrage. Dadurch wird die Predatorjagd frustrierend. Die Soundeffekt beschränken sich auf Gewehrfeuer und gelegntliche Explosionen. Seltsam, wie Softwarehäuser im Zweifelsfall immer die Sounds zugunsten der Grafik vernachlässigen. Es müßte doch möglich sein, eine vernünftige Mittellinie zu finden?

Die wenigen digitalisierten Bilder sehen ganz gut aus, aber es sind nicht annähernd genug, um mehr als ein kleines Schönheitspflaster darzustellen. Auf dem Mega Drive gab es wesentlich mehr Bilder, aber diese hier stören das Spielgefühl in keiner Weise.

Predator 2 ist ein mißglückter Versuch, ein Spiel zu verbessern, das unmöglich in seiner ganzen Fülle umgearbeitet werden konnte. Der Abklatsch macht eine zeitlang Spaß, aber die Kollisionsabfrage und die schiere Spannungslosigkeit versenken ihn nach kurzer Zeit tief im Mittelmaß. Wer trotzdem nicht ohne diese Umsetzung leben kann, sollte vor dem Kauf zumindest probespielen!

MEIN GOTT, BIST DU HÄßLICH!

Vergeßt es! Die Grafik ist klein, und wenn viele Sprites auf dem Bildschirm sind, wird das Spiel langsam. Sound und Musik sind in Ordnung, aber Ihr solltet lieber auf die neu programmierte Game-Gear-Version warten.

Willkommen im Optionsscreen. Eine pralle Auswahl an Optionen, ähemmm...

Keine Bewegung, Schleimbeutel! Habe ich sechs oder fünf abgeschossen? Sonst noch Fragen?

Solches Airbrush hätte ich gerne auf meinem Escort! Vorsicht vor den Fässern, die herausgeflogen kommen!

Risky Wo

Die alten Mönche waren schon weise in ihrer Weltanschauung und Lebensart, aber am Ende wurden sie doch umgebracht. Der böse Draxos verwandelte sie in Statuen, und die Weisheit von Jahrhunderten war im Stein eingeschlossen.

Seit diesem schicksalsschweren Tag hat sich das Böse im Land ausgebreitet. Verwesende Leichname rennen frei im Wald umher, und alle Mesnchen bleiben aus Furcht in ihren Häusern. Könnt man nur die Mönche befreien, sie würden dem Übel mit Sicherheit ein Ende machen, so daß alle wieder in Frieden leben könnten.

Eine Hoffnung gibt es noch: Den jungen Krieger Rohan. Er verspricht, die Wälder vom Übel zu reinigen und die Mönche zu befreien. Ein mutiges Versprechen, aber Rohan ist auch nicht Irgendwer. So einen kräftigen, intelligenten Krieger, der mit seinem Langmesser so gut umgehen kann, muß man erst einmal suchen. Gehen wir also los und helfen ihm!

Was für ein Titel ist eigentlich Risky Woods? Er klingt wie eine schlechte Übersetzung aus dem Japanischen! Zum Glück ist das Spiel aber viel besser als sein Name. Der actionge-ladene Soundtrack stimmt schon auf die gefährlichen Wälder ein. Den Optionsscreen überspringen wir, denn was will man über Optionwen schreiben, die nicht vorhanden sind?

Ihr seid zu Spielbeginn irgendwo allein im Wald. Mutterseelenallein, wären da nicht die finsteren Bäume, gruselige Lianen und klappernde Skelette, die sich gleich auf Euch stürzen! Wenn Ihr die Knochenhaufen nicht sofort erledigt, folgen sie Euch unerbittlich und es gibt Ärger. Wozu habt Ihr schließlich das lange Wurfmesser? Einmal gezielt, und der Zombie ist futsch.

Die Level haben sehr kanppe Zeitgrenzen, um nur ja keine Langeweile aufkommen zu lassen. Ihr müßt alle Gegenstände sofort mitnehmen, ein zweites Mal gibt es nicht. In jedem Level ist ein Schlüssel versteckt, ohne den ihr nicht weiter kommt. Außerdem müßt Ihr bessere Rüstung und Waffen einsacken, ohne die Ihr nicht gegen die Zombies ankommt.

PROTIP **erft immerzu Messer. Ihr habt unendlich viele, und im Zweifelsfall springt sowoeso gleich wieder etwas aus dem Baum!**

Am Levelende müßt Ihr den Schlüssel in Richtung Wächter werfen, damnit der ein Liedchen anstimmt. Das müßt Ihr mit Hilfe des Steuerkreuzes nachsingen. Der Weg ist zunächst frei, aber macht bloß nicht die Rechung ohne den wahren Obermotz! Der lauert nämlich ein Stück weiter und ist nicht mit Gesängen abzuspeisen!

Risky Woods ist ein Geschicklichkeitts- und Actionspiel, ähnlich dem hauseigenen Legend of Galahad. Es bietet aber so viel mehr, daß es fast ins andere Extrem fällt: Auf dem Bildschirm ist einfach zuviel los! Pausenlos müßt Ihr Euch der Zombies und goldenen Schädel erwehren und gleichzeitig Schlüssel und Sanduhren sammeln, Giftträne und tückische Lawinen meiden! Zu allem übel sind manche Mönche gar nicht dankbar für ihre Befreiung, sondern sprühen Bösartigkeit aus, die Rohan flugs umbringen kann!

Die Riesenmenge an Leben fängt den hohen Schwierigkeitsgrad des Spiels etwas auf. Man findet sie überall, aber besonders häufig in Schatzturhen. Ohne diese Retter wären die Risky Woods so gut w i e

Kuckuck, hier bin ich! Da ist einer der Mönche, die Ihr befreien sollt. Niemand sonst kann die Welt und Euch retten!

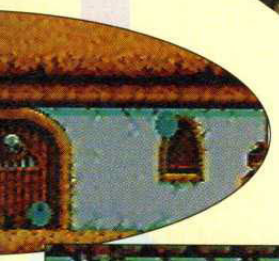
Am Anfang jedes Levels bekommt hr eine Karte zu sehen, obwohl Ihr sie eigentlich gar nicht braucht. Ihr könnt sowieso nur nach oben oder vorne weitergehen. Wenn das die Möglichkeiten nicht einengt!

Rohan mag ja ein tapferer, kampferprobter Ritter sein, aber sein Gesichtsausdruck ist doch etwas mehr als chuck-rock-artig dümmlich!

unpassierbar.

Die Grafiken sind durchweg automatenartig und trotz des immer gleichen Waldthemas abwechlungsreich gestaltet. Auch die Gegner und Objekte sind immer wieder anders. Das Spiel ist ziemlich schwer und steigert sich sogar noch. Man kann es aber mit viel Übung schaffen, und wer eine goldene Rüstung findet, ist außerdem für kurze Zeit unverwundbar.

Risky Woods ist spannend und grafisch und sountechnisch gut gemacht. Leider reicht das nicht aus, um ein wirklich abwechslungsreiches, faszinierendes Spiel zu liefern.



RISKY WOODS

EA ● DM110 ● FEBRUAR

FORMAT 8Mbit
SPIELER 1
STUFEN 12
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT
Sega ✆040/227 09 61

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 85%
▲ Schöne, abwechslungsreiche Hintergrundgrafik
▼ Ähnelt anderen Spielen dieses Genres

MUSIK 78%
▲ Titelmelodie paßt hervorragend zur Atmosphäre
▼ Klasse Effekte, aber viel zu wenige

SPIELABLAUF 75%
▲ Massenhaft Action in jedem Level
▼ Manchmal wird es unübersichtlich

ANFORDERUNG 80%
▲ Ist erlernbar und erfordert viel überlegung
▼ Am Anfang etwas zu schwer

PROSCORE
79%

Spielbar, aber nicht besonders originell und manchmal zu frustrierend. Hat eine deutliche Lernwirkung.

Überall Aliens! Feinde, die geduldig im Dunkeln darauf lauern, daß sie ihre beißende Säure in Euer Gesicht schleudern oder Euch qualvoll erwürgen können! Wo liegt dieser unheimliche, düstere Ort? Es kann doch nur Fiorina 161 sein, der Gefangenenplanet, auf dem Ripley unsanft gelandet und ungnädig empgfangen worden ist! Die fremdartigen Wesen lauern überall und tun ihr Bestes, die gesamte Strafkolonie zu durchlöchern. Ripley kann nur Eines tun: Die Alienkönigin finden. Das ist nmatürlich sehr viel leichter gesagt als getan. Je näher Ihr Big Bad mama kommt, desto mehr "normale" Aliens wuseln durch die Gänge, und hinter jeder Ecke lauern neue Gefahren. Da schnappt ein tapferes Mädchen ein Gewehr, ein Power-Up und macht sich auf den dumpf hallenden Weg.

Schande über Euch, wenn Ihr die Geschichte von Alien 3 immer noch nicht kennt! Wo wart ihr denn 1992? Der Film war einer der am meisten beworbenen des Jahres! Auf diese Umsetzung haben Game-Gear-Besitzer ungeduldig gewartet, deshalb kurz den Optionsscreen gesichtet (mehr als Sound an oder aus gibt's nicht) und ab in den ersten Level! Nichts hat sich seit der Master-System-Version verändert, so daß Euch tolle Game-Gear-Grafik erwartet.

Ripleys Abenteuer beginnt im unterirdischen Zellenkomplex. Ihr müßt sieben Gefangene retten, die von den Aliens eingesponnen wurden und als Brutstätte dienen sollen. Die Sprites sind schön groß, aber durch den kleinen Bildschirm sieht man Gefahren erst, wenn es zu spät ist. Dadurch wird das Spiel noch schwieriger.

Von Eurem ersten Schritt an fallen Aliens wie die Heuschrecken ein, aber dafür findet man auch massenweise Stärkung in den Gängen. Handgranaten sind nutzlos, Granatenwerfer dafür um so praktischer - es gibt nicht Besseres im Spiel.

Es gibt sechs Levels, die nach dem dritten sehr schwierig werden. überall lauern Face-Hugger, und vor lauter Selbstverteidigung vergißt man oft, wichtige Extras einzusammeln.

Leider ist der Sound völlig durchschnittlich, obwohl Ihr das bei dem hektischen gerenne kaum merken dürftet. Dagegen sind die Grafiken einfach genial! Die Aliens sind detailliert gezeichnet, die Level sorgsam und spannend entworfen. Alien 3 ist hektisch bis in die Fingerspitzen und enthält gerade so viel Strategie, daß es das Spiel lange Zeit interessant macht. Ein toller Wurf!

PROTIP Um zu verhindern, daß die Face-Hugger Euch würgen, rüttelt hektisch am Steuerkreuz oder am Joystick, bis die Biester runterfallen.

Geheimgänge führen in andere Gefängnisabschnitte, wo manche armen Opfer an der Wand eingesponnen wurden. In diesen Gängen treiben sich Scharen von Aliens herum, also seid vorsichtig!

ALIEN 3

ALIEN³

ARENA ● DM85 ● FEBRUAR

FORMAT 2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 6
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT

Sega ✆ 040/227 0961

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 88%
▲ Ripley und die Aliens sind schön detailliert.
▲ Viele unterschiedliche Hintergrundgrafiken

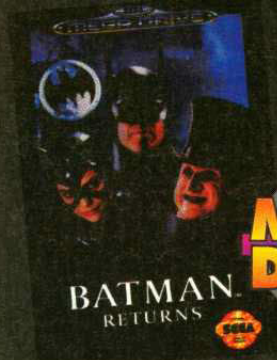
MUSIK 65%
▲ Passende Melodien machen Laune
▼ Leider sind sie sehr kurz

SPIELABLAUF 88%
▲ Es erfordert viel Konzentration, durchzukommen
▼ Kleiner Bildschirm erschwert den Überblick

ANFORDERUNG 87%
▲ Frühe Level dienen dem Training für spätere Heavy-Action
▼ Wird sehr schwierig, eine echte Herausforderung

PROSCORE
88%

Gute Grafik, schnelle Action und rasantes Gameplay machen Alien 3 von Anfang bios Ende zum absoluten Feger!



MEGA DRIVE

BATMAN RETURNS

SEGA ● DM110 ● JANUAR

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	5
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Sega ✆ 040/2270961

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 50%

▼ Eine wenig beeindruckende Mischung aus detaillierten Grafiken und ruckhaftem Scrollen.
▼ Die offensichtliche Einfallslosigkeit hält nicht mal Hardcore-Fans bei der Stange.

MUSIK 52%

▲ Ein bißchen peppiger Rhythmus täte Wunder für die Atmosphäre.
▼ Abgedroschene Tunes, die ohne die nötige Planung realisiert worden sind.

SPIELABLAUF 51%

▼ Die Steuerung ist nicht gerade ansprechend, und das ist noch geschmeichelt.
▼ Man kann sich zu leicht verlaufen und zu leicht ein Leben verlieren.

ANFORDERUNG 87%

▲ Das Gameplay hält selbst ausgebuffte Profis auf den Zehenspitzen.
▼ Von Anfang an sehr, sehr hart zu bewältigen.

PROSCORE 53 %

Dieses Spiel kann den reichlich vergebenen Vorschußlorbeeren leider in keinster Weise gerecht werden. Mangelnde Originalität führt zu herben Enttäuschungen. Unsere Empfehlung: Schlagt einen großen Bogen, selbst wenn Ihr eingefleischte Batman-Fans seid.

Batman hält seinen zweiten pompösen Einzug im Mega-Drive-Format. Vorschußlorbeeren gab es reichlich und die Spielergemeinde träumte bereits von einem würdigen Nachfolger zum Vorgängerspiel! Diese Hoffnungen werden durch eine traumhafte Intro mit einer Serie von Penguin-Screens noch intensiviert. Wenn sich die Intro ausblendet, bleibt dem Spieler die Wahl zwischen Optionen und Gameplay. Die Optionen haben es in sich - mit bis zu sieben Leben und Drei-Spieleroption - damit kann sich Batman schon ein Weilchen zur Wehr setzen, bevor er sich zu seinen Ahnen versammelt!

Mit seiner gothischen Atmosphäre spinnt das Spiel den Faden aus der letzten Episode gekonnt weiter. Die Action beginnt zu nachtschlafender Zeit und die Gegner Batmans sind,

wie könnte es auch anders sein, generell nicht allzugut auf die gigantische Fledermaus-Mutation zu sprechen. Logisch, daß auch wieder einige altbekannte Freunde unseres Helden mit von der Partie sind. Je länger das Spielgeschehen andauert, desto mehr gewinnen die speziellen Fähigkeiten unseres Freundes an Bedeutung. Leider ist der gekonnte Salto der letzten Version nicht mehr im Programm, aber dafür kann Batman jetzt sein Cape in der Luft aufspannen und selbst nach einem Sturz aus größer Höhe weich landen. Das spezielle Waffensortiment kann in den einzelnen Levels aufgeklaubt werden und enthält unter anderem Rauchbomben, Batarangs und Fledermaus-Schwärme.

Action gibt's reichlich und die Bösewichter erscheinen zu jeder passenden und unpassenden Gelegenheit auf dem Bildschirm. Das hört sich vielleicht wie ein passables Plattformspiel an, aber leider hat die restriktive Steuerung eine unnötige, und wie ich meine, unwillkommene Erhöhung des Schwierigkeitsgrades zur Folge.

Obwohl die Grafiken teilweise echt ätzend anzusehen sind, läßt das Scrolling leider einiges zu wünschen übrig und das Spiel ist insgesamt sehr unoriginell aufgemacht. Rechnet man dazu noch die mittelprächtigen Tunes und Soundeffekte, hat man unter dem Schlußstrich ein eher durchschnittliches Spiel. Summa summarum - kein schlechter Versuch, aber vielleicht beweisen die Programmierer beim nächsten Mal etwas mehr Feingefühl.

Batman gibt stets sein Bestes, um Gotham City von allem Bösen zu befreien, aber diesmal war sein Bestes leider nicht gut genug. Die Einwohner der Stadt sind zur Wahlurne aufgerufen, um einen neuen Bürgermeister einzusetzen. Der Penguin hat einen netten kleinen Plan ausbaldowert, um sich selbst ins Rathaus zu setzen. Leider gibt es immer einige unvorhergesehene Kleinigkeiten, die selbst dem besten Plan einige solide Knüppel zwischen die Beine werfen, und eine dieser Kleinigkeiten heißt zufälligerweise Batman.

Der Penguin läßt eine Horde von Fledermäusen auf die Ice Princess los und hofft zu Recht, daß die Bürger der Stadt Batman für den unangenehmen Zwischenfall verantwortlich machen! Als sich Penguin schon als Mann der Stunde sieht, kommt Batman und macht seinen schönen Plan zunichte!

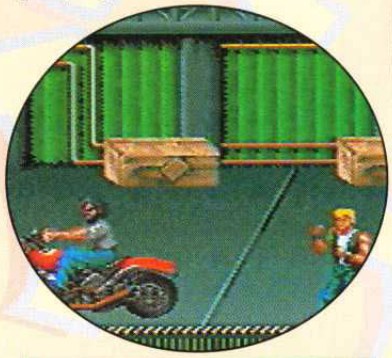
Trotzdem glauben die Einwohner immer noch an Batman's Schuld und angesichts dieser Tatsache bleibt ihm nichts weiter übrig, als sich auf die Suche nach den wahren Spitzbuben zu machen. Dabei muß er natürlich auch seine Erzfeinde Catwoman und den Penguin ausschalten. Erst wenn die Bösewichte besiegt sind, schenken die Bürger unserem Helden wieder ihr uneingeschränktes Vertrauen!

BATMAN RETURNS

Double Dragon war zu seiner Zeit ein Kultspiel, das aber von neuen Entwicklungen völlig überholt ist. Obwohl es in der Spielhalle für Staus sorgte und gute Wertungen bekam, war es doch kein Top-Prügelspiel. Double Dragon 2 kam noch schlechter weg. Noch vor Teil 1 für die Konsolen veröffentlicht, erntete es nur noch Häme und enttäuschte die DD-Fans überall. Warum also ließ man das ausgelutschte Thema nicht ruhen, sondern zerrte es ein drittes Mal ins Rampenlicht? Das mögen nur die Softwaregötter wissen, wir jedenfalls nicht.

Kaum zu glauben, aber wahr: Der dritte Teil wurde gnadenlos produziert und unter die Tester gebracht. Na gut, ziehen wir also mit den kernigen Ninjas aus, um die Welt von bösen Kräften zu befreien!

Zwei Jahre ist es her, daß Billy und Jimmy in der Unterwelt aufgeräumt haben. Dummerweise ließen sie sich kürzlich ihre Zukunft prophezeien. Die Hellseherin murmelte erschrocken etwas von "meterweise Mullbinden und



Hopla! Der alte Billy ist wohl etwas schwach auf der brust. Bei solcher Feindesmacht geht aber Jeder in die Knie. Nur mit genug Münzen könnt Ihr Euch im Shop stärken.

PROTIP Sorgt dafür, daß Ihr massenhaft Platz habt. Wenn die Feinde Euch erstmal umzingeln, hagelt es tödliche Schläge und Ihr könnt nichts mehr ausrichten.

Double Dragon 3

Der alte Mann erscheint nach jedem Level und sagt Euch, wo Ihr langgehen müßt. Als ob es eine Wahl gäbe!

Mal im Ernst. Sehen diese b#beiden so aus, als könnten sie es mit einer feisten Ninjabande aufnehmen?

Heftpflaster einpacken", von drei Juwelen, die in der Welt verstreut lagen und gegen Böses schützen könnten. Die erschrockene Alte will nicht einmal Geld, sondern schickt die zwei gleich auf den Weg.

Endgültiges Ziel ist Ägypten, wo ihr den Double Dragon vergürpgeln müßt. Kinderkram! Schnell stellt sich das Spielgefühl der ersten zwei Spiele ein, nur, daß hier auch noch sämtliche Optionen fehlen.

Erst fliegt Ihr nach Amerika. Kaum angekommen, springen Euch die Bösewichte an wie Kopfläuse. Wenn Euch das Bild etwas verschwommen, öde und ruckelig vorkommt, dann seid Ihr nicht reif für den Augenarzt, sondern habt soeben Bekanntschaft mit dem Double-Dragon-Symptom gemacht! Echte Fans der Serei wollen sogar eine geringfügige Verbesserung der Grafik erkannt haben, aber auf solche Gerüchte kann man wenig geben.

Doch, halt: Eines hat sich geändert: Der Schwierigkeitsgrad! Er ist gestiegen, gibt es doch viel mehr Feinde. Dank nicht-existenter Kollisionsabfrage verfällt der Tester jedoch schlagartig in dumpfes Brüten, ob die erhöhte Feindzahl wirklich etwas bringt. das kann er ruhig, denn dank der automatischen Zeitlupe passiert während seines Rückzugs kaum etwas. Die Bewegungen dienen eher meditativem Einschlafen, dem man auch nachgebennsollte, bevor das mickrige Zwei-Wege-Scrolling beginnt, die Augen ernstlich zu verletzen.

Gegner werden mit A gehauen oder mit B nach Ninja-Art getreten. Die Abläufe lassen sich leicht steuern, aber was nützt das, wenn man mitten in einer Horde Rowdies steckt und nichts mehr erkennen kann! Nach jedem Tod landet Ihr wieder in der Menschentraube, so daß bald das Game Over bewundert werden kann.

Obwohl die Hintergrundgrafik wechselt (doch , doch, wirklich!), bleibt der Spielablauf durchweg genau DERSELBE. NICHTS ändert sich, außer, wenn Ihr in eine Laden geht, wo Ihr Waffen oder Hilfe kaufen könnt. Dort gibt es auch Tricks zu kaufen - spezielle Bewegungen, die Eure Feinde und auch Euch selbst überraschen.

Muß man es noch deutlicher sagen? Double Dragon 3 ist so unverschämt langweilig und ärgerlich, daß auch friedfertige Zeitgenossen es wutenbrannt aus dem Fenster werfen möchten. Jeder Gegner verträgt im Schnitt zehn Hiebe. Bis Ihr damit fertig seid, habe Euch schon die nächsten vier Kerle umzingelt, und so weiter. Stumpfsinnig bis verzweifelt tretet Ihr von links nach rechts bis zum Levelende um Euch und hofft auf einen gnädigen Stromausfall.

Fairerweise muß der einzige Lichtblick, der Zwei-Spieler-Modus, erwähnt werden, der das Ninjaleben minimal erträglicher macht, doch zu retten ist hier nichts mehr. Schlechtes Scrolling, miese Musik - das Spiel ist regelrecht gesundheitsgefährdend. Macht eine großen Bogen darum!

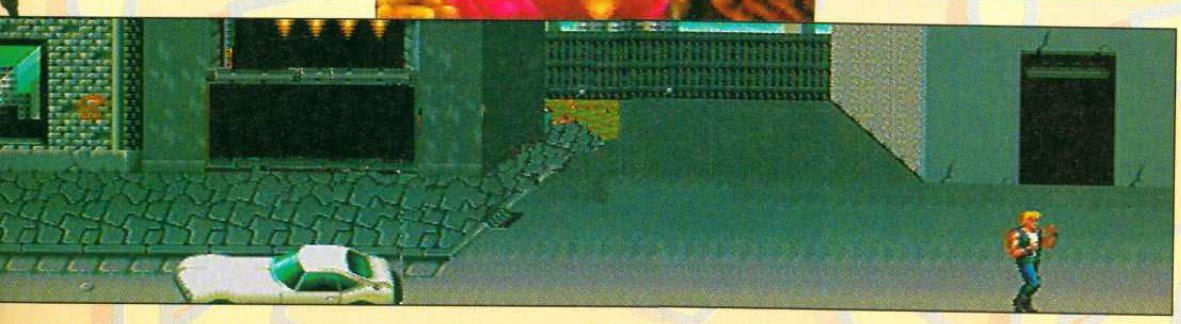
DOUBLE DRAGON

Wurde erst als Automat veröffentlicht und war sehr erfolgreich. Auf Konsolen funktionierte es überhaupt nicht. Das Spiel war zu einfach und der Stil schon damals für Mega-Drive-Verhältnisse überaltert. Wer aus Prinzip durchhält, der raffte sich noch auf, andere nahmen lieber eine Schlaftablette.

DOUBLE DRAGON II

Lange vor Teil 1 auf Konsolen herausgebracht, war die Fortsetzung ein totaler Mega-Drive-Flop. Nichts stimmte mehr, und wer auf sich hielt, ließ sich nicht in einem Umkreis von weniger als drei Kilometern um das Modul blicken. Eierschnee hat mehr Format.

He! Keine Prügeleien hinter den Fahrradständern! Aus den unmöglichsten Ecken fallen die Gegner über Euch her. Leider hat Freund Jimmy dann wenig Chancen.



DOUBLE DRAGON 3

FLYING EDGE ● DM110,- ● FEBRUAR

FORMAT 4Mbit
SPIELER 2
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT

Sega ✆ 040/227 09 61

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 35%
▼ Erbärmlich animierte Sprites
▼ Öde und Jahrhunderte hinter der Zeit

MUSIK 30%
▼ Schmerzhaft
▼ Nie und nimmer klingen Prügeleien so!

SPIELABLAUF 32%
▼ Hmm, wer weckt mich da?!
▼ Kein Bonus, kein Power-Up, das gibt's doch nicht!

ANFORDERUNG 33%
▲ Etwas schwieriger als die vorherigen Teile
▼ Trotz Schwierigkeit fehlt das Durchhaltevermögen!

PROSCORE 35%

Zu langweilig, öde, einfallslos und schlecht durchdacht für jedes Mega Drive mit der geringsten Selbstachtung. Damit hat Flying Edge sich selbst ziemlich k.o. gehauen!

Jedermann weiß, wie es zu Weihnachten ist: Man hetzt zum Geschenkekauf, schreibt Karten, organisiert das Essen und dreht allmählich durch! Kevins Familie bildet da keine Ausnahme. In der allgemeinen Panik, rechtzeitig am Flughafen zu sein, reist der Klan mit Mann und Maus ab - ohne Kevin. Der wacht auf und findet sich mutterseelenallein wieder.

Leider doch nicht ganz alleine, denn das schräge Einbrecherduo Harry und Marv hat es sich in den Kopf gesetzt, ausgerechnet in Kevins Haus einzubrechen. Hartnäckig widersetzen sie sich Kevins Abwehrversuchen, bis sie schließlich doch hinter Gittern landen. Im Spiel muß Kevin alle leerstehenden Häuser seiner Straße besuchen, mit Fallen spicken und die Gauner so lange aufhalten, bis die Polizei anrückt.

Das Spiel beginnt mit dem bekannten Filmlogo. Im Optionsscreen könnt Ihr die Knopfbelegung definieren, den Schwierigkeitsgrad bestimmen und die Musiken und Sounds anhören. Anschließend fängt Kevins Wanderung an.

Im ersten Teil ist Kevin mit seinem Schlitten unterwegs und räumt die Vorgärten entlang der Straße auf. Die Extras, die in den Schneemännern verborgen sind, nimmt er natürlich mit. Wenn er genug gesammelt hat, kann er eines der fünf leeren Häuser betreten und seine Fallen aufstellen. Da Harry und Marv nicht hören wollen, müssen sie eben fühlen.

Wenn Ihr mit den Vorbereitungen fertig seid, könnt Ihr Euch zurücklehnen und den Auftritt der Einbrecher genießen. Ihr könnt aber auch den Schlitten nehmen und das nächste Haus vorbereiten. Bleibt Ihr, dann ist einiges Fallenzubehör zu finden und Ihr könnt Euch besser bewaffnen. Kevin beginnt mit einer Luftpistole, aber da ihr die Munition schnell ausgeht, müßt Ihr pausenlos weitere Patronen oder andere Waffen suchen.

Die Polizei kommt erst nach 20 Minuten. So lange müssen die zwei Gauner in Schach gehalten werden. Haben sie sich ausgiebig gestoßen, verbrannt und Geschosse eingefangen, geben sie auf und brechen in das nächste Haus ein. Schaffen sie es dagegen, die Tresore zu kancken und die Schätze aus einem Haus zu holen, drehen sie die Wasserhähne auf, sorgen für eine gepflegte Überschwemmung und ziehen weiter! Schaffen es die Gauner, alle Häuser zu überschwemmen, bevor die Polizei kommt, habt Ihr das Spiel verloren.

Die Grafik ist durchschnittlich, der Sound ist durchschnittlich und das Gameplay ist ganz besonders durchschnittlich! Aus einer tollen Spielidee wurde rein gar nichts gemacht - eine totale Enttäuschung. Nur für 300%ige Kevin-Fans.

HOME ALONe

PROTIP Sammelt einen Fön, Luftballons und eine Pfefferstreuer, um eine Pfeffer-Bazooka zu basteln!

Das alles müßt Ihr verteidigen: Ein vollständiges Haus in all seiner Pracht. zu schade, daß Ihr die wertvollen Sachen nicht selbst abräumen dürft (Moment mal, Kevin-Darsteller Caulkin macht ja ein Vermögen mit den Filmen)!

HOME ALONE

SEGA ● DM110 ● FEBRUAR

FORMAT 4Mbit
SPIELER 1
STUFEN 1
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT
Sega ✆ 040/227 09 61

AKTION / **STRATEGIE**

GRAFIK 65%
▲ Weiches Scrolling in der Schlittenszene
▼ Das war's aber auch schon

MUSIK 55%
▼ Völlig belanglos
▼ Die Musik auch

SPIELABLAUF 60%
▲ Fallen legen und herumspringen ist ganz lustig...

ANFORDERUNG 60%
▲ Immerhin fünf Häuser sind zu beschützen

PROSCORE
54 %

Ein sehr ödes Durchschnittspiel vom großen Macher, der sich wahrhaftig etwas mehr Mühe hätte geben können!

Copyright © 1992 The Walt Disney Company

World of Illusion

MEGA DRIVE

Micky und Donald stecken im Schlamassel. Nachdem sie wochenlang für eine Zaubervorführung geübt haben, entdecken sie einen alten Kleiderschrank hinter den Kulissen. Nur noch Minuten bis zu Vorstellung, und was macht Donald? Mit entenhafter Neugier spaziert er in den Schrank hinein - und wird verschluckt. Verzweifelt springt Micky hinterher und versucht, seinen Freund zu fassen, doch wird er auch mitgerissen!

Die beiden landen in einer wunderschönen, völlig fremdartigen Märchenwelt, in der kaum etwas echt zu sein scheint. Eine dröhnende Stimme erklärt: "Ihr seid gute Zauberer, aber um in Eure Welt zurückzukehren, müßt Ihr mich finden und besiegen. Sonst bleibt Ihr auf ewig in meiner Welt der Illusionen gefangen..."

Auf den klassischen Titelscreen mit dem Disney-Logo folgt der Optionsbildschirm. Man kann alleine oder zu zweit spielen. Seid Ihr solo, sucht Ihr Euch einen der zwei Disney-Helden aus und ab geht die Post.

Für jeden der zwei sind die Welten anders aufgebaut, und im Zwei-Spieler-Modus sind sie wiederum anders. Dabei muß man gut zusammenarbeiten und mitdenken - eine prima Übung für jüngere Spieler.

Beide Helden haben ein Zaubercape, mit dem sie die vielen Monster der Illusionswelt beseitigen. Wenn ihr die entsprechenden Knöpfe oder Richtungen des Steuerkreuzes drückt, können sie sich auch ducken, rennen und springen.

Zu zweit muß man sich gut aufeinenander einstimmen. Im ersten Teil der Höhle, zum Beispiel, muß man durch eine Anzahl von Gängen kriechen. Wegen Donalds wohlgerundetem Hinterteil, bleibt er an manchen Stellen stecken. Dann geht es nur weiter, wenn Micky vorneweg läuft und Donald herauszieht!

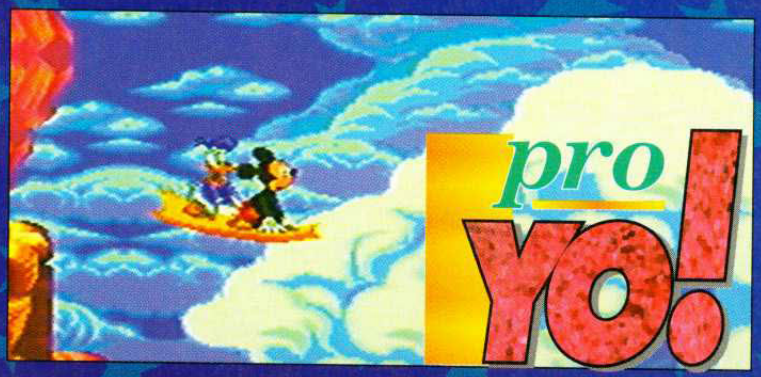
Die Hintergrundgrafik ist groß, bunt und disneymäßig liebevoll - so richtig zum Wohlfühlen. Seidenweich bewegen sich auch Micky und Donald - eine Eleganz, die nicht einmal der flinke Sonic hat.

Das einzige kleine Minus sind die Musikstücke, die so süß sind, daß sie nach ein paar Stunden Spielzeit kräftig auf die Nerven gehen.

World of Illusion ist ein geniales Spiel, das vor Euren kleinen Geschwistern nicht sicher ist! Kaufen!

PROTIP Denkt im Zwei-Spieler-Modus daran, daß Micky einige Dinge tun kann, die Donald nicht beherrscht, zum Beispiel in den Höhlen. Überlegt Euch die Reihenfolge gut.

Alle Gegner in dieser Welt sind Trugbilder, also brauchen Micky und Donald ihre Capes, um sie abzuwehren.



WORLD OF ILLUSION

SEGA ● DM110 ● FEBRUAR

FORMAT.....8Mbit
SPIELER.....2
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN .....
unendlich continues

KONTAKT
Sega ✆ 040/227 09 61

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 94%
▲ Wunderschöne, detaillierte Sprites und Landschaften
▼ Herrliche Animationen und tolle Intros.

MUSIK 88%
▲ Viele Soundeffekte und süße Melodien
▼ Die Melodien sind zu zuckersüß, um lange erträglich zu sei

SPIELABLAUF 92%
▲ Verschiedene Spiele für Micky und Donald...
▲ ...und zu zweit!!

ANFORDERUNG 85%
▼ Es gibt viel zu sehen, schauen wir's an!
▲ Aber nach nicht alzu langer Zeit hat man alles gesehen

PROSCORE 91%

Ein wunderschönes, klasse durchdachtes Disneyspiel. Wie heißt es so schön? "Für Jung und Alt" - ein Muß!!

SUPER H.Q

Das letzte Jahr brachte uns leider nicht nur Sonic 2, sondern auch einen gehörigen Schub "neuer" Fahrsimulatoren. Nun ist diese Game-Gattung in deutschen Landen ja nicht gerade dünngesät und wird heutzutage von Fachhändlern in nahezu jedem x-beliebigen Konsolenformat mehr oder weniger verschleudert. Auch der Mega-Drive blieb nicht von dieser überwältigenden Flutwelle verschont und zugegebenermaßen gab es sogar einige echt feine Spielchen, zum Beispiel Test Drive 2 oder Turbo Out. Der weitaus größere Teil aller Neuerscheinungen glänzte jedoch durch völlige Phantasielosigkeit und mangelnden Einfallsreichtum. Auch Super H.Q. gewinnt sicherlich keinen Blumentopf als originellstes Spiel des Jahres und es bleibt nur zu hoffen, daß inzwischen auch der letzte japanische Hersteller begriffen hat, daß banale Fahrsimulatoren in die Honecker-Kategorie fallen, sie sind nämlich ein Thema von gestern.

Im Spiel selbst übernimmst Du die Rolle eines eher gelangweilten Bullen, der sich auf eine gefährliche Mission begibt. Dein Hauptquartier hat Dir gerade über Dein funkelnagelneues High-Tech-Videotelefon Deine Befehle mitgeteilt und als gehirnloser, ähm, wollte sagen, gehorsamer Beamte setzt Du Dich natürlich sofort in Gang. Die kriminellen Elemente in Deinem Bezirk haben wieder Unsinn im Sinn und die Bevölkerung schreit nach Recht und Gesetz! Also dann, schmeiß den Gang rein und gib Gas!

Schon bei der Einführung dämmert es Dir, daß Du dieses Spiel schon mal irgendwo gesehen haben mußt! Die Story ist ja vielleicht ein wenig verwässert (Polizist mit Mission und so), aber das Format folgt dem bewährten Muster "Räume richtig unter den anderen Verkehrsteilnehmern auf, blase das Gangsterfahrzeug in alle Einzelteile und gewinne das Spiel", Super H.Q. ist der reinrassige Nachfolger zu Chase H.Q.

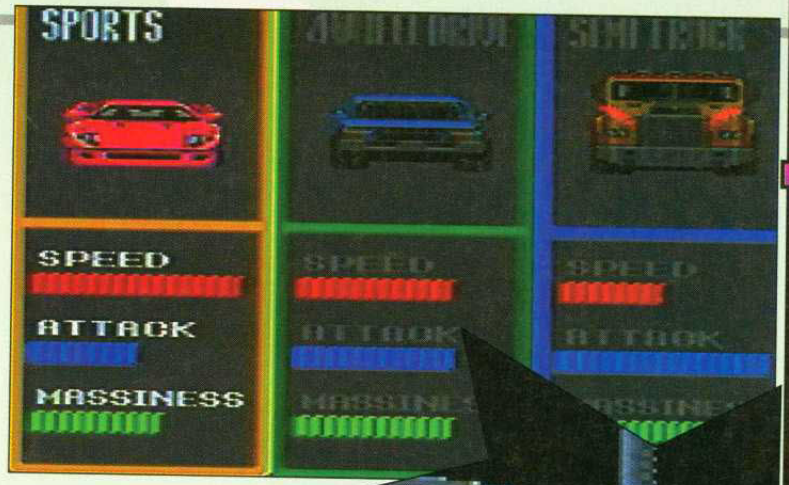
Du erhältst Deine Befehle vom HQ und studierst dann eine Gebietskarte, in der auch das Bild des Verbrecherwagens abgedruckt ist. Danach mußt Du einen geeigneten fahrbaren Untersatz für Deine Mission auswählen. Zur Verfügung stehen drei Fahrzeuge und obwohl Du bei der Wahl Deine Umgebung berücksichtigen solltest, macht es viel mehr Spaß, sich für jedes Spiel den geilen Sportflitzer unter den Nagel zu reißen! Außer dem Sportwagen gibt es noch einen Lastkraftwagen und einen kastennartigen "Straßenkreuzer" der eher wie ein Nachkriegsvolvo aussieht. Obwohl beide Fahrzeugtypen für die bestehenden Straßen durchaus geeignet sind, wäre es verfehlt, von einem Geschwindigkeitsrausch zu sprechen. Die eher gemächliche Gangart läßt dann auch die Verbrecherjagd in totalen Frust ausarten. Das Spiel bietet noch einige weitere Optionen, darunter Einstellung des Schwierigkeitsgrades, Anzahl der Credits und die Wahl zwischen automatischem oder manuellem Getriebe.

Level eins beginnt im Stadtkern. Zu dieser Tageszeit sind nur wenige Verkehrsteilnehmer unterwegs und man kann sich ein bißchen mit der Steuerung vertraut machen. Der Joystick spricht verzögerungsfrei an, aber es ist ja auch noch nicht allzuviel los auf der Straße. Für den Fall der Fälle hast Du übrigens noch einen Turbolader, der sich allerdings nur zuschalten läßt, wenn Deine Fahrtgeschwindigkeit über einem bestimmten Minimum liegt.

Auch Level zwei folgt diesem Muster, aber in Level drei kommt dann richtig Freude auf. Du befindest Dich im Gebirge und es

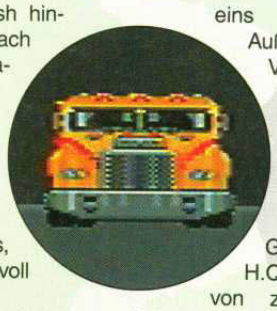
Dieser Dump-Truck ist zwar recht kräftig gebaut, läßt aber in Sachen Geschwindigkeit eine Menge zu wünschen übrig. Natürlich hat ein Lastwagen seine Vorteile, kann aber einem spritzigen Sportflitzer nicht das Wasser reichen.

Die Szenerie ist phantasiels und monoton. Der Screenshot zeigt die interessanteste Szene. Die Straßen erfordern einige profihafte Fahrmanöver, also aufgepaßt und 'runter vom Gas!



gibt jede Menge schlüpfrige Straßen, Steilpässe und Schneefallen. Die daraus entstehenden Schlitterpartien sind fast einen Oscar wert. Zusätzlich eröffnen die Flüchtigen auch noch das Feuer aus dem Lieferwagen, aber das ist reinste Munitionsverschwendung, denn der Kugelhagel kann Dir nicht das geringste anhaben. In diesem Zusammenhang auch ein gewichtiger Minuspunkt - wenn Du einen spektakulären Crash hinlegst, hält das Spiel einfach wie vor den Kopf geschlagen an - keine lodernden Flammenbälle, keine Explosionen, nichts, nada, nothing! Also wenn ich schon den Löffel abgeben muß, dann will ich wenigstens, daß mein Auto stilvoll explodiert!

In den letzten beiden Levels haben sich die Kriminellen ein beachtliches Arsenal zugelegt, darunter auch Hubschrauber mit Maschinengewehren und Raketen. Nur diese geballte Feuerkraft kann Dir gefährlich werden und das Spiel blitzschnell beenden, schade, daß diese Waffen nicht schon in Level eins vorhanden waren.



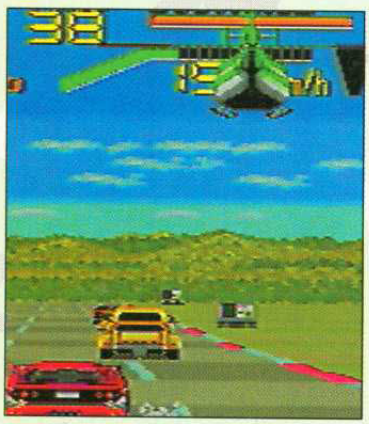
Außerdem hat die Verkehrsdichte jetzt beachtlich zugenommen, aber das Ausweichen gestaltet sich trotzdem nicht allzu schwierig.

Die grafische Gestaltung von Super H.Q. weicht nur wenig von zahlreichen anderen Fahrsimulatoren der Neuzeit ab. Die Hintergründe besitzen wenig Detail, leider, muß man sagen, denn weil man beim Fahren optisch nicht abgelenkt wird, verliert man doch schnell das Interesse. Der wenig überzeugende Soundtrack kratzt die Fähigkeiten des Mega-Drives nicht einmal oberflächlich an und klingt blechern. Insgesamt macht das Spiel einen etwas betagten Eindruck. Weil es weder Special Stages noch einen Sonderbonus gibt, muß man das Spiel zudem auch wegen seiner fehlenden Spieltiefe bemängeln.

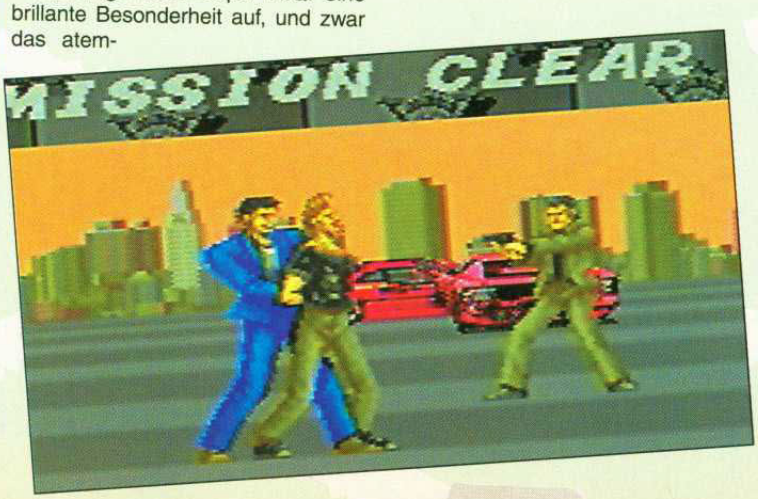
Allerdings weist Super H.Q. eine brillante Besonderheit auf, und zwar das atemberaubende Gefühl für echte Geschwindigkeit! Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen hat man wirklich das Gefühl, die Straßen nur so entlang zu fliegen, der einzige Pluspunkt, der das Spiel vor dem völligen Flop rettet!

Obwohl es an der Spielbarkeit von Super H.Q. prinzipiell nichts auszusetzen gibt, mangelt es dem Spiel doch sehr an Originalität, besonders, wenn man dabei jüngste Veröffentlichungen anderer Softwareschmieden berücksichtigt. Für uns war das Spiel leider eine herbe Enttäuschung.

PROTIP Beim Überfahren von Brücken solltest Du besser bremsen, denn wenn Deine Geschwindigkeit zu hoch ist, durchbrichst Du das Geländer und lernst fliegen.



Die Verbrecherbande fährt dicht vor Dir, aber um heranzukommen, mußt Du erst mal die unschuldigen Zivilisten umfahren - mehr Spaß macht es natürlich, alle Hindernisse unabhängig von Hautfarbe, Rasse oder Religion aus dem Weg zu räumen.



SUPER HQ

TAITO ● IMPORT

FORMAT.....4Mbit
SPIELER.....1
STUFEN.....5
SCHWIERIGKEITSGRADE....3
BESONDERHEITEN.....n/v
Import

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 50%
- ▼ Im ganzen Spiel nur wenig Liebe zum Detail.
- ▼ Langweilige Hintergründe und zu altmodisches Design.

MUSIK 51%
- ▼ Der Soundtrack klingt viel zu blechern für den Mega-Drive
- ▼ Die Soundeffekte haben mit der Wirklichkeit nicht das geringste gemein.

SPIELABLAUF 55%
- ▼ Limitierter, zu oberflächlicher Spielspaß.
- ▼ Die Action ist viel zu schnell vorbei.

ANFORDERUNG 49%
- ▼ Der Schwierigkeitsgrad ist nicht schwierig genug.
- ▼ Das Spiel besitzt nicht genügend Level für länger andauerndes Vergnügen.

PROSCORE
52%

Chase H.Q. war zu seiner Zeit - etwa vor vier Jahren - ein gutes Spiel, aber heute gibt der Markt für die gleichen Moneten doch eine Menge mehr her.

Es geschah vor vielen, vielen Jahren, zu Zeiten der ruhmreichen Tu-Sung-Dynastie. Ganz Japan hat gegen den Rest der Welt aufgerüstet und trägt seine sozialen Probleme auf dem Schlachtfeld aus, wo sich die angestaute Wut und Frustration in blutigen Gemetzeln entlädt!

Du bist nur zu gerne bereit, wieder einmal für eine gute Sache zu sterben und schmeißt Dich in Deine brandneue Rüstung, um die frechen Eindringlinge zusammen mit Deinen vier Brüdern über die Grenzen zurück zu jagen. Die Schlacht wogt für zwei Tage und im blutigen Kampfgetümmel wirst Du von Deinen Brüdern getrennt.

Nach geschlagener Schlacht machst Du Dich also auf die Socken und durchforstest das vom Krieg verwüstete Land nach Deinen vier Familienmitgliedern. Leider findest Du nur noch ihre sterblichen Überreste. Alle Deine Brüder wurden von einer furchtbaren Superwaffe hingemetzelt und haben ihr Leben mutterseelenallein auf dem Schlachtfeld ausgehaucht. Über den Leichnamen schwörst Du blutige Rache und machst Dich auf den Weg, um die Mörder ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Nur so werden die verlorenen Seelen Deiner Brüder ihren wohlverdienten, ewigen Frieden finden...

Das Spiel beginnt mit einer gekonnt inszenierten (und endlos laaaangen) Intro, in der die Vorgeschichte vom Mord an Deinen Brüdern bis zu Deinem Schwur, die Mörder zu finden, haarklein wiedergegeben wird. Der Title-Screen enthält die einzige gelungene Realisierung der stufenlosen Sprite-Scaling-Fähigkeiten der Mega-CD in Form eines rollenden auf pulsierenden Logos. Der Option-Screen ist ein wenig mager geraten. Die Optionen beschränken sich auf Speech-Test (es gibt jede Menge digitalisierten Einlagen, leider nur in Japanisch) und Sound. Die dritte Option war leider nicht zu entziffern, aber soweit ich es beurteilen kann, spielt sie lediglich den Audio-Track der CD ab.

PROTIP Laßt bloß die grünen Power-Ups in Ruhe, denn die sind ungefähr so nützlich wie ein Loch im Kopf!

CD-Data und Sound spielen lediglich die Musik bzw. Soundeffekte im Spiel ab. Irgend jemand mit Vorschlägen zur dritten Option?

Schon wenige Augenblicke nach Spielbeginn werden eventuelle Hoffnungen auf ein dezentes Shoot-em'-Up erbarmungslos zunichte gemacht. Die Action erscheint in der normalen Draufsicht und obwohl das Scrolling ruckfrei und mit einigen interessanten Parallax-Effekten vonstatten geht, kommen die Fähigkeiten der Mega-CD nicht einmal ansatzweise zur Geltung. Nicht schlecht gelungen sind dagegen einige Skaliereffekte, aber ein kurzer Blick auf die Zugriffsleuchte im Player beweist, daß nicht das Spiel, sondern die Musik den Löwenanteil der CD-Zeit beanspruchen.

Die Tunes sind durchweg japanisch angehaucht und bilden mit einer Mischung aus traditionellen Musikinstrumenten und westlicher Rockmusik einen annehmbaren akustischen Hintergrund. Dieses Spiel macht deutlich, warum sich Game-Musik-CD's in Japan so großer Beliebtheit erfreuen. Die Soundeffekte sind zwar spärlich gesät, aber ihr realistischer Klang ist einfach umwerfend und verleiht dem Spiel eine gewisse Atmosphäre.

Power-Ups sind über das gesamte Spiel verteilt und verstärken Deine Feuerkraft unter anderem mit Laserkanonen und Wurfsternkaskaden. Außerdem gibt es noch zwei Satelliten, die neben Dir her fliegen und bei Bedarf als Smartbomben im Miniformat herhalten müssen. Die Satelliten sind übrigens per Power-Ups aufrüstbar und können bei geschickter Planung in recht leistungsstarke Vernichtungswaffen aufgerüstet werden.

Diese Schiffe sind einige der wenigen Objekte, die die Skalierfähigkeiten der Mega-CD auch wirklich ausschöpfen.

Ein fliegendes Schiff?! Echt bizarr! Aber es kommt noch besser, das Schiff kommt mit einer Kompanie fliegender Samurai-Krieger - und alles zum gleichen Preis!

Die Geschwindigkeit, mit der Du Dich über das Spielfeld bewegst, wird zur Abwechslung einmal nicht

Nobunaga und seine Ninja-Streitmacht

Great balls of fire! Das war aber verdammt knapp! Ein feindlicher Roboter kommt dem tödlichen Feuerball zu nahe und wird ohne Umstände recycled. Die Feuerbälle sind besonders nützliche Defensivwaffen, verlieren aber gewaltig an Biß, wenn es ums Angreifen geht!

"Jo, Mr. Guardian! Tut mir wirklich sehr leid, aber ich kann Ihr Geschwafel ums Verrecken nicht verstehen!" Was immer er auch erzählt, es sind bestimmt keine freundlichen Worte. Diese Sprechblasen tauchen immer dann auf, wenn ein Sprite meint, sich verbal verständlich zu machen.

von Power-Ups bestimmt, sondern ein Druck auf Knopf C scrollt in einer Anzeige am oberen Bildschirmrand durch die zur Verfügung stehenden Geschwindigkeiten.

Die feindlichen Sprites sind vielseitig und reichen von fliegenden Plattformen, die mit Samurai bestückt sind, bis hin zu Minirobotern mit Maschinengewehren. Die Level-Guardians sind ausnahmslos Roboter unterschiedlicher Größe und Machart. Fast alle Guardians versuchen übrigens, Dir ein Gespräch aufzuzwingen, während Du damit beschäftigt bist, den Metallhaufen zu verschrotten. Die Kämpfe mit den Guardians bilden auch einen der wenigen Spielabschnitte, in denen die Fähigkeiten der Mega-CD wenigstens halbwegs verwirklicht wurden.

Jeder Sieg über einen Level-Guardian bringt Dich dem Ziel, die Mörder Deiner Brüder finden, wieder einen Schritt näher. Jeder besiegte Guardian gibt Dir einige Hinweise, wie Du den nächsten Guardian schneller besiegen kannst. Leider taucht auch hier wieder das Problem des Option-Screen auf, denn die Hinweise sind nur Leuten verständlich, die einen umfangreichen, japanischen Wortschatz besitzen!

Zusammenfassend kann man sagen, daß es sich bei Aleste um ein leider nicht allzu gut realisiertes Shoot-em'-Up nach bewährtem Strickmuster handelt, allerdings mit etwas besserer Musikuntermalung. Den saftigen Importpreis ist das Spiel aber keinesfalls wert, und das wird sich auch nicht ändern, wenn die japanische Version eines Tages in eine europäische CD-Version umgesetzt wird.

DENEM ALESTE

COMPILE ● IMPORT

CD-ZUGRIFF .....langsam
SPIELER 1
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN .....n/v

Import

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 79%

▲ Ausgezeichnete, wenngleich etwas lang ausgefallene Intro.
▲ Wenigstens ansatzweise die Möglichkeiten des Scrolling/Rotating-Chips genutz

MUSIK 74%

▲ Deftige Tunes, bis die Spulen im Fernsehlautsprecher glühe
▼ Und das ist auch gut so, denn Soundeffekte sind spärlich ges

SPIELABLAUF 60%

▼ Killen, killen, schießen, Power-Ups einsammeln und dann wieder von vorne.
▼ Langweilige Action, die wir schon zu oft gesehen haben.

ANFORDERUNG 65%

▲ Mittlere Schwierigkeitseinstellung fordert zum Spielen heraus
▼ Aber fehlende Continues lassen diese Idee wieder wie ein Stein absacken

PROSCORE

60%

Sol-Feace konnte noch einen Impakt verzeichnen, weil es eines der ersten Spiele im CD-Format war, aber inzwischen sollten es die japanischen Entwickler wirklich besser wissen.

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLEN

SEGA pro

NEU!
NOVEMBER 1992
DM6,50
AUSGABE 1

Keine offizielle Sega-Publikation

PIT-FIGHTER-POSTER IM HEFT!

ASTERIX

Superlösung für das riesige Master-System-Spiel. Alles, was Ihr wissen müßt, um zu gewinnen!

MEGA DRIVE

- Alles über *Alien3*
- Mit Volldampf voraus: *Die Gadget Twins*
- *Superman* im Anflug

MASTER SYSTEM

- *Ninja Gaiden* kämpft sich durch
- *Chuck Rock*: Der erste Test
- *Putt & Putter Golf* eingelocht

GAME GEAR

- *Popils* kommt
- Chaotische Kugeln in *Marble Madness*
- *Prince of Persia* in Eurer Hand

SONIC 2

Ultacool: Exklusivinfos. Das einzige Preview, das Ihr braucht!

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTESTS

SEGAPRO IM ABO
MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums
- Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los
- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen und Hardware, bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!
- ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein Segapro T-Shirt aus – Ich möchte Segapro ab sofort zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankeinzug
BLZ .....
Geldinstitut .....
Konto-Nr. .....

☐ Per Scheck

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME .....
STRASSE / HAUSNUMMER .....
PLZ / ORT .....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101 905
4630 Bochum 1

pro Leserbriefe

Nochmals herzlich willkommen zur SegaPro Leserbriefseite.

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben; weiter so Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Besonders freuen wir uns auch über Gemaltes, Gezeichnetes und wirklich verrückte Fotos (am besten mit Euren Sega Konsolen.) Wir wollen ja wissen, wie unsere Leser so aussehen. Veröffentlichung garantiert, soweit möglich. Das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung wird mit einemSegaPro T-Shirt ausgezeichnet!

Also greift zum Griffel, Bleistift, Pinsel oder was auch immer und legt los, wir warten sehnsüchtig auf Eure Post! Schreibt an:

Korrespondenz, SegaPro Leserservice, Postfach 101 905, W-4630 Bochum 1.

NINTENDO IM KLO?

Eure Zeitschrift ist ja ganz in Ordnung, aber warum wird in Ausgabe 3, Seite 24 das Super Nintendo, die Toilette 'runtergespült?

Ich finde, man sollte doch immer fair bleiben. Ich besitze ein Super Nintendo (vormals Mega Drive) und habe trotzdem nichts gegen den Mega Drive. Man sollte auch die Fakten sprechen lassen, daraus läßt sich dann schließen, daß das Mega Drive dem Super Nintendo in fast allen Punkten haushoch unterliegt.

Jetzt fragt Ihr Euch sicher, warum ich mir dann SegaPro gekauft habe, und zwar aus dem einfachen Grunde, daß ich natürlich in Sachen Videospiele immer auf den Laufenden bleiben (d. h. alle Sega-Konsolen, alle Nintendo-Konsolen usw.) Außerdem besitze ich ein Game Gear. Man sollte doch immer objektiv bleiben, auch den Konkurrenten gegenüber. In anderen Zeitschriften wird ja auch nicht das Mega Drive die Toilette heruntergespült, auch nicht in reinen Nintendo-Zeitschriften!

Ich hoffe, Ihr laßt Euch das nochmal durch den Kopf gehen!

Marcus Kaiser, Aachen

Eure Zeitschrift ist so super, daß man es nicht mit Worten beschreiben kann. Nun zur Kritik: Woher habt Ihr die Einfälle, Nintendo so zu verarschen, wie z. B. Super NES übers Klo zu hängen ? Mit dem Bild aus der Ausgabe 3/92 habe ich meinen Freund auf die Palme gebracht. "Nur weiter so!" Poster: "Nur weiter, in meinem Zimmer ist noch genug Platz! Tests: Super, Ihr seid bloß zu gnädig! Game Over: Einfach Spitze! Tips: Gut, besonders die Komplettlösungen! Alles in allem zu bunt, ansonsten, weiter so!

Könntet Ihr vielleicht eine Extra-Seite für die Nintendo - Gags von Euch einrichten, ich glaube das würde keinem Sega-Fan etwas ausmachen.

Alex Görlich, Bad Aibling

SIE TUN IHR BESTES!

BRIEF DES MONATS

Hi Pros,

Euer Mag gefällt mir wirklich gut, ich lasse mir jetzt immer eine Ausgabe beim Zeitschriftenhändler zurücklegen!!

Ich möchte mal was sagen, was mich wirklich ärgert:

Man kann oft Leserbriefe lesen, in denen sich Leute die Veröffentlichung "schlechter" Spiele beschweren und über die Leute, die sie erfinden. Die Leute, die die Spiele erfinden, verbrauchen viel Zeit & Energie und tun bestimmt ihr Bestes. Das mußte dochmal gesagt werden!!

Petra Machtinger, Würzburg

Wahrscheinlich sollte man die Spiele nicht 'runtermachen, wenn man es selbst auch nicht besser könnte, aber manche Spiele sind wirklich so schlecht, das man sich fragen muß, was die Programmierer sich eigentlich dabei gedacht haben, wenn sie von Leuten erwarten, daß sie DM 100 für so etwas bezahlen. Wenn Spiele kritisiert werden, passiert das nicht, um die Programmierer 'runterzumachen, sondern um sie zu ermutigen, nächstesmal ein besseres Spiel zu produzieren. Immerhin werden diese Leute ziemlich gut bezahlt und wenn sie immerzu "Mist" produzieren, sollten sie vielleicht anderen mal eine Chance geben.

GAME GEAR

Vielen Dank & Lob für Eure Zeitschrift, aber ein bißchen mehr Info übers Game Gear könnte nicht schaden, schließlich hat es eine Riesenfangemeinde! Es gibt zwar jede Menge Reviews übers Mega Drive & das ist alles ganz gut und schön, aber eigentlich schon etwas zuviel!! Außerdem habe ich noch eine Frage:

Könnt Ihr mir etwas über die neue Sega-Konsole, Giga-Drive, erzählen?

Henning Fröhlich, Frankfurt

Im Großen & Ganzen gefallen mir die SegaPro-Ausgaben ganz gut, allerdings könnte es auch hier noch Verbesserungen geben.

Auch Ihr vernachlässigt in Eurer Zeitschrift den Game Gear.

Es müssen nicht immer nur Neuvorstellungen sein...

Gunnar Forbrig, Kassel

Wir haben bestimmt nichts gegen den Game Gear und würden auch gern mehr über die Spiele bringen; das Problem liegt einfach darin, daß der Mega Drive ein viel älteres Produkt ist und es daher mehr Spiele fürs MD gibt. Giga Drive (das ist überignes noch nicht der entgültige Name), ist die neue Sega-Konsole, die spätestens Anfang 1994, wahrscheinlich aber noch in diesem Jahr herauskommen soll. Es passt zum MD und wird auch Mega CDs spielen können. Der Importpreis wird wahrscheinlich zu Anfang bei ca. 1200 DM liegen.

pro TIPS

Bereite Dich auf eine Tips-Explosion vor! Diesen Monat bringen wir Euch 18 Seiten voller Super-Tips für Eure Sega-Konsole. Wir machen uns über John Maddens Football '93 auf dem Mega Drive her; für Besitzer eines Master Systems haben wir die Gesamtlösung für Asterix aufgezeichnet. Nur SegaPro bringt Euch diese Art der "Spielberichterstattung" jeden Monat! Zu Beginn findet Ihr auf den nächsten beiden Seiten die Tips, die Ihr eingesendet habt - und wenn Ihr genau hinseht, werdet Ihr entdecken, wie Ihr Software für Euer Sega-System gewinnen könnt. Genug geredet... hier kommt die Tips-Explosion!!

MEGA DRIVE

Bull vs Lakers 64
Lotus Turbo Challenge 65
Marvel Land 64
New Zealand Story 65
NHLPA Hockey 64
John Madden Football 93 66
Sonic the Hedgehog 64
Thunder Force IV 64
Where in the World is Carmen Sandiego 65
World of Illusion 65

MASTER SYSTEM

Asterix 70
Donald Duck 65

GAME GEAR

Shinobi II 65

SONIC THE HEDGEHOG

MEGA DRIVE

Robin Kirchhoff aus Iserlohn schickte uns diese Cheats & Tricks für Sonic the Hedgehog:

Die Levelanwahl

Im Titelscreen Knopf A gedrückt halten und dann die Richtungstasten links, rechts, oben, unten, links, rechts betätigen. Es ertönt ein Klingelzeichen, danach die Start-Taste drücken, dabei Knopf A gedrückt halten.

Continues und Extraleben

Man geht ins Menü zur Levelanwahl und wählt die Special Stage aus. Dort versucht man, möglichst viele Ringe zu sammeln, ohne dabei die Goal-Kette zu berühren, da man sonst ins normale Spiel zurückkehrt. Man erhält für je 50 Ringe ein Continue zu je 3 Leben, je 100 Ringe ein Extraleben, letzteres gilt auch im Spiel.

Secret Zones

Der Zugang dorthin ist nur am Ende der ersten und zweiten Runde jeder Szene möglich, sofern man mehr als 50 Ringe gesammelt hat. Zum Betreten ganz einfach durch den großen Ring am Ende des ersten oder zweiten Akts springen.

Chaos Emeralds

In den Secret Zones ist es möglich, die verschiedenfarbigen Chaos Emeralds zu sammeln, von denen in jeder Zone (bis auf Zone 3) einer versteckt ist. Sie sind von bunten Rauten umgeben, die bei ein paar Berührungen verschwinden. Man benötigt alle 6 Emeralds, um das Spiel zu beenden.

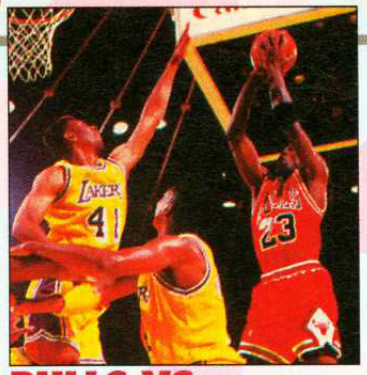
Fogende Tips kommen von Marco Grüning, Sonneberg

NHLPA HOCKEY

Du kannst in einen Spezialmodus gelangen, wenn Du die Paßwortzeile mit B füllst.

MARVEL LAND

Du gelangst in einen geheimen Levelauswahlmodus, wenn Du das Passwort ARDE benutzt. Nun scheint das Spiel kein Problem mehr zu sein.



BULLS VS. LAKERS

Um gleich in das Endspiel zu gelangen ohne die Vorrundenspiele spielen zu müssen, mußt Du das Passwort NXOBBBL eingeben. Wer's gemütlicher haben will, kann mit NXWBBBD zur Endsequenz gelangen.

THUNDER FORCE IV

Um 99 Leben zu bekommen, müßt Ihr als erstes das Spielmodus-Wahlbild abrufen. Mit Stockship wählt Ihr 0 Leben. Jetzt drückt die Starttaste bis Spielbeginn und Ihr habt 99 Leben. (Auch bei den 6 Fortsetzungen).

Frank Bauer, Leipzig

WORLD OF ILLUSION

Levelanwahl-Codes

1-Player-Modus (Mickey): 1 - Player-Modus (Donald):

2: Rudi, Daisy, Goofy, Dagobert
2: Pluto, Dagobert, Rudi, Minnie
3: Goofy, Pluto, Dagobert, Minnie
3: Rudi, Goofy, Daisy, PLuto
4: Daisy, Dagobert, Pluto, Rudi
4: Daisy, Dagobert, Goofy, Pluto
5: Dagobert, Rudi, Goofy, Pluto
5: Pluto, Goofy, Rudi, Dagobert

2-Player-Modus

2: Pluto, Goofy, Minnie, Rudi
3: Dagobert, Minnie, Goofy, Daisy
4: Minnie, Daisy, Rudi, Pluto
5: Rudi, Dagobert, Pluto, Goofy

Unendliche Leben

Im 5 Level (mit Mickey & Donald) gibt's unendliche Leben zu sammeln. Ihr kommt über einen Abgrund & könnt ein Leben einsacken. Weitergehen, bis Ihr zu den Würfeln kommt, bei denen "Press me" steht. Hüpft auf den 1. Würfel und Ihr landet wieder vor dem Abgrund & das Leben ist wieder da. Das klappt auch im 2-Player-Modus.

Peer Schader, Seeheim

LOTUS TURBO CHALLENGE

Helmut Rosenbloom aus Wangerland schickte diese Tips zu Lotus Turbo.

Wer die einzelnen Level anwählen will, sollte folgende Passwörter eingeben:

Level 2: SLEEPERS
Level 3: HERBERT

SHINOBI II

GAME GEAR

Stefan Merkel aus Langenhagen schickte folgende Tips zu Shinobi II für GG.

Passwörter

Gelber Ninja befreit: EO2AA
Gelber Ninja befreit; blaues Kristall: E4AE2
Gelber, blauer Ninja befreit; blaues Kristall: 547FF
Gelber, blauer Ninja befreit; blaues, gelbes Kristall: D530B
Gelber,blauer Ninja befreit; blaues, gelbes, violettes Kristall: BD48C
Gelber, blauer, violetter Ninja befreit; blaues, gelbes, violettes Kristall: 5D9C1
Gelber, blauer, violetter & grüner Ninja befreit; blaues, gelbes, violettes Kristall: 1D74F
Gelber, blauer, violetter & grüner Ninja befreit; blaues, gelbes, violettes & grünes Kristall: 5F56D

Von mir empfohlene Levelreihenfolge

1. Building (Ninja befreien)
2. Canyon (Kristall holen)
3. Canyon (Kristall holen)
4. Building (Kristall holen)
5. Castle (Kristall holen)
6. Castle (Ninja befreien)
7. Factory (Ninja befreien)
8. Factory (Kristall holen)

PROTIP DES MONATS!

Man kann im ersten Level nicht sofort den gelben Kristall holen, denn der rote Ninja kann nicht hoch genug springen, um die Plattform zu erreichen, auf der sich die Tür befindet, die zum gelben Kristall führt. Blaue Ninja aber kann sich mit seiner kette auf diese Plattform schwingen. Auf dieser Plattform ist ein Fahrstuhl, der Dich ein bißchen nach links oben bringt; von dort nach rechts, dann fallenlassen und nach links gehen. Dort ist dann eine Tür, die in einen Extra-Level führt. Dann soweit nach rechts unten gehen, bis man vor eine wand läuft. Nun den Zauber des blauen Ninjas benutzen & nach oben fliegen. Auf der ersten P{lattform links steht ein Behälter, in dem ddas Gelbe Kristall versteckt ist.

Die Endgegner

BUILDING

Stahlkrabbe, die an der Decke hängt.Wenn sie ihr Maul ausfährt, spuckt sie entweder 6 grüne Kugeln oder läst eine Stahlkugel fallen., die als Feuerstreifen am Boden in die Richtung rollt, in der die Ninja steht. Immer auf aufs geöffnete Maul schlagen. Die Reihenfolge der Stahlkugeln, bzw. der grünen Kugeln:
K G K G G G K K G GK G K G G G...
(Legende : G= grüne Kugel; K = Stahlkugel
(Empfehlung: NINJA grün, falls vorhanden)

CANYON

Stählernes Gürteltier mit drei Spitzen auf dem Rücken. Immer auf den vom Stahl nicht bedeckten Körper schlagen. Es rollt entweder auf dem Boden in die Richtung, wo der Ninja steht & schießt danach drei Stahlpfeile in die Luft oder es springt über den Ninja hinweg & schießt anschließend 3 Stahlpfeile in Richtung in Richtung Ninja. Die Reihenfolge des Entgegenrollens oder des Springens:
R S S R R S R S S R R S...
(Legende; R= Rollen, S = Springen)
(Empf.: NINJA gelb, falls vorhanden)

CASTLE

Riesengroßer Wurm, der sich durch den Screen gräbt.Er gräbt sich immer dreimal durch das Bild und läßt danach eine Mine in der Luft zurück, die Feuerbälle in alle Richtungen schießt. Wenn der Wurm die Miene gelegt hat, sofort in die linke oder rechte Ecke gehen und ducken, so erreichen den Ninja die Feuerbälle nicht. Immer auf den Kopf zielen.
(Empf.: Ninja rot)

FACTORY

Roboter, der sich immer in 4 Teile zerlegt, die dann aus dem Screen fliegen
Der Roboter ist nur am obersten der 4 Teile verwundbar. Nachdem er sich auf der anderen Seite wieder aufgebaut hat, schießt er einen gelben Spiralschuss, über den der Ninja einfach herüberspringen kann.
Empf.: Ninja blau, falls vorhanden.

Vielen Dank, Stefan, für diese ausführliche Beschreibung! 3 Sega-Module sind auf dem Weg zu dir.

Level 4: BUSINESS
Level 5: APPLEPIE
Level 6: STANDISH
Level 7: MALLOW
Level 8: TEA-CUP

Wer ein PRO2 Joypad mit Slow Motion besitzt, sollte die schwierigen Strecken mit Slow Motion fahren, dann kommt Ihr irgendwie durch.

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

Tips von Thomas Kaltenborn, Überherrn

a) Time Pakden	DBHBKDB
b) Time Investigator	XXNBBMM
c) TimeInspector	DNDKJGD
d) Time Detective	RRXKGND
e) Ace Time Detective	LHMNFGF
f) um Carmen einzufangen	MJDFPDG
g) Super Time Sleuth	MJDFSGG
h) Super Ending	JHBHHXJ

Diese Tips schickte uns Thorsten Mang aus Eppingen

NHLPA HOCKEY

Wer in den Play-offs kein Spiel verlieren möchte, der schalte kurz vor einer Niederlage einfach seinen MD aus & das Spiel wird nicht gezählt!

WORLD OF ILLUSION

Wenn man im letzten Level fast am Schluss angelangt ist, stehen einem 5 Würfel zur Wahl, auf denen man stehen muß. Derjenige, der ads Tor öffnet, ist der letzte (= rechts außen stehende). Nun kommt man in einen Raum mit einigen Türen. Die richtige ist die 3. von links (zu öffnen mit Joypad nach oben). Der Rest ist dann kein Problem mehr.

Passwörter
Mission 2: VQJMEKG
Mission 3: ELOHJLW
Mission 4: PTEKFTG

DONALD DUCK

Wenn Ihr Tick, Trick, sowie Track gerettet habt, erscheint auf dem Bildschirm eine Weltkarte, auf der 3 Raben eingezeichnet sind. Nun begebt Euch mit dem Pfeil über den Raben , der über Afrika fliegt. Dort müßt Ihr erst die Wüste überqueren, dann in der Pyramide, geht durch die erste Tür. Dort findet Ihr mehrere Schatzkisten mit Diamanten, Frisbees, Hämmerm, Sternen & Leben. Geht öfter durch diese Tür und Ihr erhaltet einen sehr guten und Punkte- und Lebensstand.
Marco Galvagno, Maisach

SONIC THE HEDGEHOG

Jan Kromka, Freising hatte diese Tips für Sonic the Hedgehog:

Wenn der Titelbildschirm erscheint, drückt folgende Tastenkombination: **(Auf den ABC - Knöpfen) "C" (auf der Richtungstaste) 'HOCH" - "C" "RUNTER" "C' "LINKS" "C" "RECHTS" - "START".**
Nun hörtman ein Klingeln, dann drückt man "A" - "Start" gleichzeitig bis SONIC in der " Green Hill Zone" erscheint. Drückt man jetzt "B", verwandelt sich Sonic in einen Ring. Als solcher ist er unverletzbar und kann die Zonenregelrecht durchfliegen. Drückt man jetzt (Sonic ist Ring"A", verwandelt sich der Ring in einen anderen Sprite (z.B. Käfer). Drückt man jetzt "C", kann man den gerade aktuellen Sprite auf einer beliebigen Stelle des Bildschirms absetzen. So lassen sich Riesengroße Ringansammlungen designen, die man mit dem normalen Sonic absammeln kann (Der Sprite verwandelt sich durch Drücken von "B" wieder in den normalen Sonic.) Auch in der Special Stage kann man so die "Chaos-Edelsteine" ganz einfach erlangen. Wichtig ist allerdings, zu wissen, daß man nur als " richtiger Sonic" das Ziel am Ende jeder Stufe durchqueren und diese beenden kann. Auch Robotnik kann nur vom echten Sonic angegriffen werden.

Wenn der Titelbildschirm erscheint, drückt folgende Tastenkombinationen:
"A" - :HOCH" - "A" - "RUNTER - "A" - "LINKS" - "A " _ "LINKS" _ "A" _ "RECHTS" und dann gleichzeitig "A" und "START". Jetzt liegt ein Menü aller Zonen & Soundchecks vor Euch.

NEW ZEALAND STORY

Level 2-1
Geht zuerst die Treppe hoch und last Euch in den ersten Schacht fallen. Geht dann nach links auf den ersten kleinen Stein. Von dort ausschießt Ihr 5mal nach links, dann erscheint ein Warp. Springt hinein & Ihr kommt in Level 3-1.
Level 3 - 1
Geht zuerst nach rechts. Wenn Ihr oben angekommen seid, lasst Euch herunterfallen, geht dann nach links. Wenn Ihr am Ende des Ganges seid, seht Ihr unten eine Öffnung, die nach rechts in eine Kammer führt. Dort findet Ihr 4 Blumen; schießt 5mal auf die Blüte der kleinsten Blume und ein warp erscheint. Steigt hinein und Ihr kommt in Level 4 - 1.
Level 4 - 1
Dort mit dem Luftballon nach oben & nach links fliegen. Am Ende des Ganges, lasst Euch hinunterfallen und Ihr findet den Kiwi, den Ihr befreien müßt.
Wenn Ihr es schafft, in Level 4 - 5 den Kiwi zu befreien, habt Ihr ein Continue.
Thomas.

KOSTENLOSE SPIELE!

Der Gewinner des Tips des Monats gewinnt eine Kartridge seiner Wahl! Schreibt an: SegaPro Lesertips, Postfach 101 905, W-4630 Bochum 1.

COMPUTER KUDAK
CTK
Holbeinstraße 2-4
2350 Neumünster
Telefon 04321/22737
Telefax 04321/23312

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE deutsch

Grundgerät (16 Bit)	DM 260,00
Magnum Set	DM 360,00

SOFTWARE deutsch

Ecco the Dolphin	DM 112,00
Indiana Jones - The last crusade	DM 112,00
Lemmings	DM 112,00
Sonic II	DM 91,00
World of Illusion	DM 91,00

ZUBEHÖR

Mega Fire Control Pad	DM 45,00
Software Converter	DM 91,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch

Grundgerät inkl. Alex Kidd I	DM 140,00
Grundgerät inkl. Alex Kidd I und Sonic	DM 190,00

SOFTWARE deutsch

Lemmings	DM 81,00
New Zealand Story	DM 91,00
Olympic Gold	DM 112,00
Sonic II	DM 81,00
Tazmania	DM 81,00

ZUBEHÖR

Control Pad	DM 19,00
Infrared Joypad	DM 73,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch

Grundgerät inkl. Sonic the Hedgehog und Netzteil	DM 335,00

SOFTWARE deutsch

Alien 3	DM 81,00
Batman Returns	DM 81,00
Shinobi II	DM 81,00
Simpsons	DM 81,00
Streets of Rage	DM 81,00

ZUBEHÖR

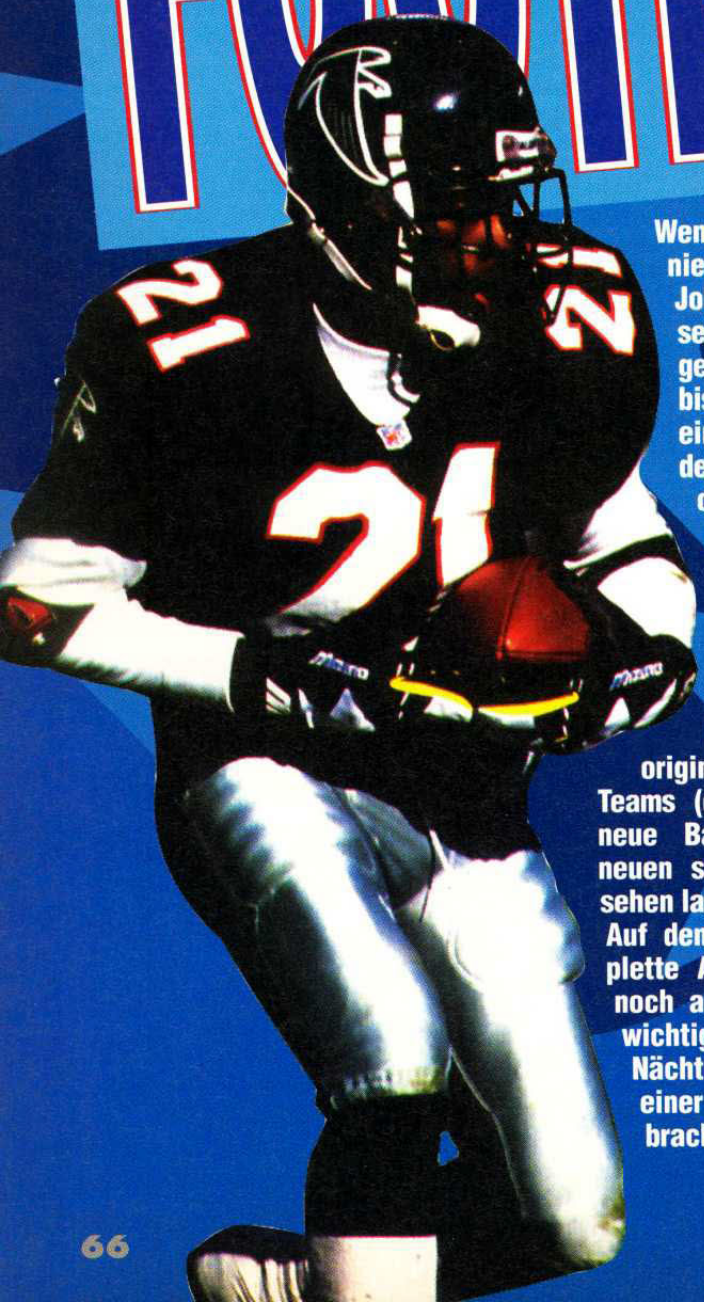
TV Tuner	DM 189,00
Master-Gear-Converter	DM 44,00
Battery Pack	DM 82,00

IHRE VORTEILE

- Top - Preise !!!
- Ausschließlich deutsche Versionen
- 1 Jahr Garantie auf Hard- + Software
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie kostenlos anfordern können.

- Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial, die Umwelt zu schonen.
- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.
- Lieferung per Post oder UPS auf Rechnung zuzüglich Versandkostenanteil von DM 5,95.

JOHN MADDEN FOOTBALL '93



Wenn Du noch niemals etwas von John Madden und seinen Spielen gehört hast, dann bist Du entweder ein Neuling auf dem Sega-Gebiet oder hast Dich nicht für American Football interessiert. Auf jeden Fall geht die Serie weiter und EA hat wieder ein neues Update mit Namen 'John Madden Football '93' veröffentlicht. Es ist zwar nicht gerade der originellste Titel, aber die verbesserten Teams (einige aus vergangenen Zeiten), das neue Batteriespeichersystem und die zwei neuen schmerzbringenden Fouls können sich sehen lassen.

Auf den nun folgenden Seiten ist eine komplette Anleitung zum Spiel, wobei wir auch noch auf die Regeln des Sports und andere wichtige Aspekte Wert gelegt haben. Viele Nächte haben wir in unseren Räumen mit einer Tasse Kaffee und den Joypads verbracht; hier ist das Ergebnis...

American Football ähnelt dem Rugby in der Hinsicht, daß sie beide das gleiche Ziel verfolgen. Du mußt den Ball in die sogenannte Endzone des Gegners bringen, indem Du ihn durch geschickte Kombination von Rennen und Passen dorthin beförderst. Das ist jedoch auch schon der Unterschied beider Spiele; beim Rugby wir das Spiel nur für Fouls und Einwürfe unterbrochen, wobei beim Football die Angriffe in vier sogenannte 'DOWNS' unterteilt werden. Der Sinn besteht nun darin, mit diesen vier Versuchen auszukommen, um den Ball 10 Yards weit zu bringen. Vor jedem Angriff überlegen beide Teams genau, wie sich die einzelnen Spieler zu verhalten haben.

Die OFFENSE, oder auch angreifende Seite, gibt den Ball zum Quarterback; dieser hat nun zu entscheiden, wie sein Team vorgeht: entweder rennt ein Spieler solange, bis man ihn zu Boden reißt, ein Gegner einen Wurf von ihm fängt, ein Spieler das Feld verläßt oder ein Punkt erziehlt wird.

Sollte es einem Team nicht gelingen, binnen vier Versuchen die geforderten 10 Yards zurückzulegen, so kommt es zu einem TURNOVER und die Rollen werden gewechselt. Die Angreifer werden zu Verteidigern und umgekehrt.

Jedes Team hat genau einen Schlüsselspieler, den Quarterback.

Er bestimmt jeden Angriff, wirft die Pässe und wird vom Trainer für Fehler des Teams ermahnt.

Jeder Touchdown zählt sechs Punkte und man kann noch einen Bonuspunkt ergattern, wenn es dem Team gelingt, den Ball auch noch über das Y-förmige Tor zu kicken. Wenn man den Ball von innerhalb des Spieles aus über das Tor schießt, so gibt dies drei Punkte. Es ist jedoch manchmal unmöglich,

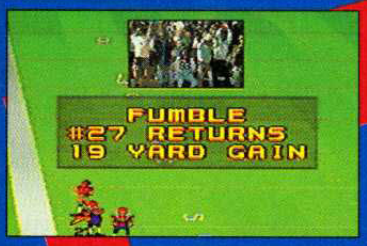
sofern man zu weit vom Tor des Gegners weg ist und wird daher nur als Notlösung angesehen, um doch noch mal den ein oder anderen Punkt zu ergattern.

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Hier ist eine Übersicht über die weiteren Regeln im Spiel:

OFFSIDE - Abseits

Vor Einwurf des Balles beim Beginn eines Downs ist es den abwehrenden Spielern nicht gestattet, die gedachte Linie auf Höhe des Balles zu überschreiten. Erst wenn der Gegener Anwirft, dürfen sie losstürmen. Sollten sie doch schon vorher über sie hinweggehen, so wird ein Abseits von den Schiedsrichtern gegeben. Dies bedeutet konkret, daß das angreifende Team ein neues erstes Down und weitere fünf Yards zu seinen Gunsten erhält.



PASS INTERFERENCE - Störung des Passes

Wenn der Quarterback einen Fänger anwirft, so ist es den Verteidigern nicht erlaubt, ihn zu berühren, bevor er den Ball in den Händen hat. Sollten sie es aber doch tun, so wird der Paß als geglückt gewertet und es geht dort weiter. wo er den Ball gefangen hat.

SAFETY - Sicherheit

Wenn ein Abwehrspieler in seiner eigenen Abwehrzone zu Boden geht ober gestoppt wird, so wird ein SAFETY ausgesprochen und das nächste Down beginnt an der 20 Yard Linie.

TIME OUT - Auszeit

Die Zeit läuft während des Spieles ununterbrochen weiter. Sollte ein Team kurz vor dem Ende noch die Möglichkeit sehen, mit der momentanen Zeit doch noch punkten zu können, so können sie eine Auszeit nehmen und die Uhr stoppen lassen, damit sie noch ein bißchen Zeit zum Luftholen haben.

WILLKOMMEN IM JUNGEL

Nicht alle der American Football Arenen sind Freiluftanlagen. Viele haben ein Dach über dem Kopf und es ist aus Fiberglas oder etwas ähnlichem. In jeder größeren Stadt gibt es mindestens ein Stadion und die ganze Familie geht zu den Spielen – nicht nur die Väter.

JOHN MADDEN FOOTBALL '93

ALLGEMEINE TIPS

Wenn Du Anstöße, Kicks oder Feldtore erziehlen willst, so bewege das Richtungskreuz nur dann, wenn starker Wind weht.

Laß den Computer erst einmal das Coaching für Dich übernehmen, bis Du Dich mit den Taktiken etc. zurechtgefunden hast.

DIE ANGRIFFSSPIELE

Die Taktiken eines Teams werden im Allgemeinen geheim in einem Buch aufgehoben; es enthält so um die 60 offensiven und defensiven Taktiken, die - zusammen mit den Grundformationen - vom Quarterback gerufen werden können. Jeder Spieler muß alle auswendig wissen und seinen Platz kennen, wo er bei jeder einzelnen zu stehen hat.

Im Spiel wird Dir hier das Buch eingeblendet und Du darfst Dir dann das Spiel zu Deiner Formation passend aussuchen. Darunter ist ein Überblick über die Spiele mit ihren Formationen zu sehen.

EINSTELLUNGEN

SCHNELL

Wie Du vielleicht schon herausgefunden hast kannst Du so Deine schnellsten Spieler auf den Platz schicken. Die Spieler auf dem Platz lassen dann selbst Road Runner wie eine Schnecke aussehen.

NORMAL

So wird das Standardteam aufgestellt. Dir stehen dann zwei Receiver, der Quarterback, ein Halfback und ein Fullback zur Verfügung.

HÄNDE

Dies ist nur ein Paßspiel. Du bist bis zu den Zähnen mit den besten Receivern ausgestattet (das sind die Spieler, die den Ball in der Luft fangen, dort gerempelt werden und immer noch weiterrennen). Außerdem stehen Dir zwei Running Backs zur Verfügung, falls das alles doch nicht so gut klappt und Du rennen mußt.

GROß

Stellt die stärksten Spieler auf den Platz; nicht nur die, die wie Kühlschränke aussehen, nein, gleich die ganze Küche auf Beinen, die immer für ein paar Yards gut ist, wer auch immer der Gegner ist. Diese Typen werden dem Gegner schon die Beine ausreißen und dieser wird froh sein, wenn er uns gegen seine Brust gerammt spürt.

FORMATIONEN

SHOTGUN

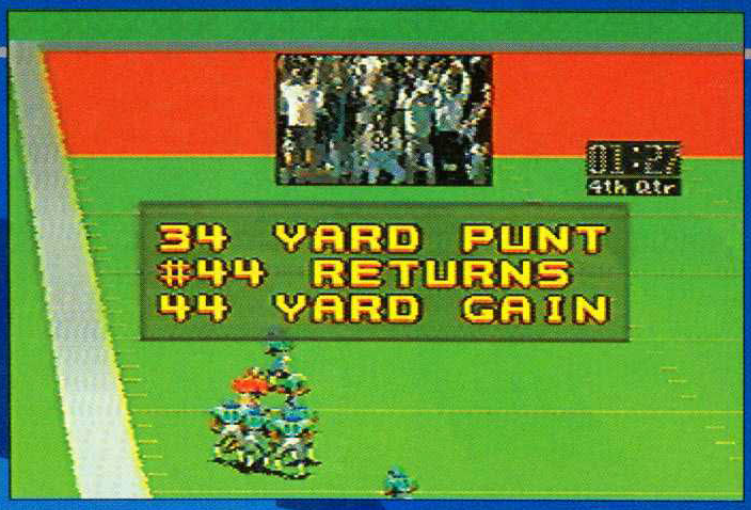
Dies ist nur eine Paßformation, da der Quarterback den Ball 5 Yards hinter der Linie erhält.

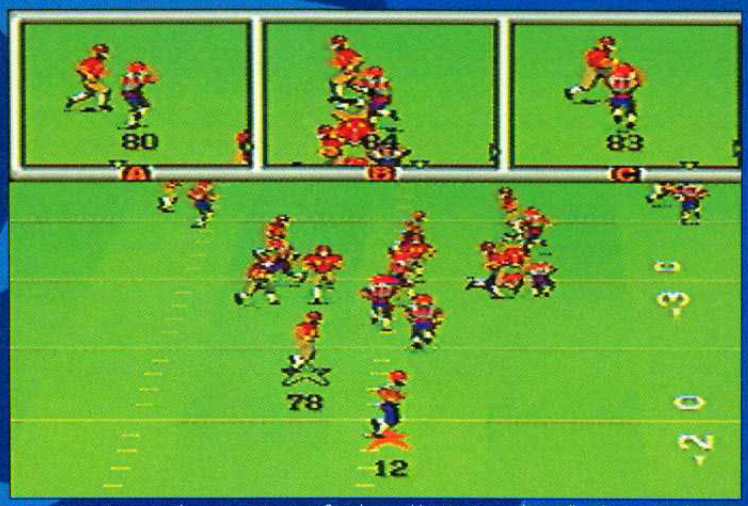
RUN & SHOOT

Diese Formation hat vier Receiver und einen Halfback. Diese Leute können 40 Yards in weniger als 5 Sekunden laufen und sind Dir meistens in Alpträumen begegnet.

PRO-FORM

Dies ist eine spezielle Formation, die von John Madden entworfen wurde (er ist einer der besten Trainer überhaupt!). Aus jetzt unerklärlicher Ursache hast Du nun einen Fullback und einen Halfback hinter dem Quarterback. Ich glaube, es ist nur für den Fall, daß der Gegner durch Deinen Block stürmt, aber ich habe diese Taktik nur sehr, sehr selten benutzt und werde Dir dieses auch ans Herz legen.





Dieser Screen erscheint, wenn Du ein Paßspiel auswählst. Die Boxen oben stellen die Receiver dar, so kannst Du immer denjenigen auswählen, der wohl den besten Fang machen wird.

FAR & NEAR

Sehr schwierig zu beschreiben, aber sie enthält die Aufstellung der Halfbacks. Er ist entweder weit weg oder ganz nah auf der ungedeckten Seite des Gegners und wird hauptsächlich bei Rennspielen verwendet; sie ist 'ein Colt für alle Fälle'. Halte Dich von ihr fern, bis Du das Spiel

näher kennst.

SPIELE

FLOOD

Eine der besten Möglichkeiten für einen Quarterback, eine gut passende Defensive zu überfluten. Ein Verteidiger muß sich daher zweimal überlegen, welchen Angreifer er verfolgt und umreißt.

CUT

Du hast sicherlich schon etwas von 'drehen auf einem Groschen' gehört. Das ist zwar nicht so ganz möglich, aber die Reporter schreiben immer darüber. Der Cut verweist auf Spieler (meistens Receiver oder Runnig Backs), die ihre Richtung auf ein paar Zentimeter spielend wechseln können. Wenn alles glatt geht, so ist er dann in Sicherheit.

Wenn nicht, hat er sich den Fuß verrenkt.

TRAP

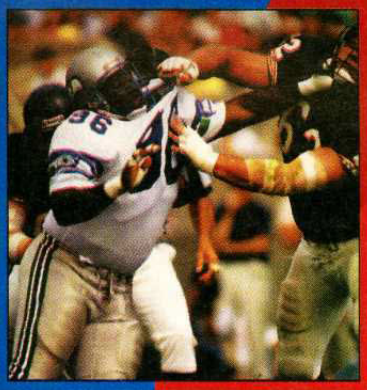
Das ist genau dann der Fall, wenn Du Deinen Gegner dahingehend täuschst, daß er denkt, Du machst genau das Gegenteil von dem, was Du planst. Mit anderen Worten täuschst Du Deinen Gegner und dieser denkt, alle Receiver rennen nach links und kurz und sie rennen in echt nach rechts und ganz weit weg. Du brauchst dafür aber ein wirklich dummes Team (Toronto eignet sich am besten).

POST UP

Das ist im Spiel ein bombiger Paß. Du wirfst ihn einfach wild nach vorn und hoffst, daß dort ein Receiver steht, der ihn fängt. Meistens funktioniert das, wenn Du etwa 40 Yards

von der gegnerischen Endzone entfernt bist und einen sicheren Touchdown ergattern willst (es funktioniert aber nicht immer so!).

STOP CLOCK
Wenn Du schon keine Auszeiten mehr hast und einen Down opfern willst, dann wähle dies. Der Quarterback erhält den Ball und wirft diesen sofort auf den Boden. Das Spiel wird gestoppt und die Uhr



auch.

DEFENSIVE SPIELE UND FORMATIONEN

Es gibt doch so viele Formationen aber nur wenige sind es Wert, genutzt zu werden. Ich hab' hier die besten angeführt und aufgelistet, wann man sie nutzen sollte.

FORMATIONEN

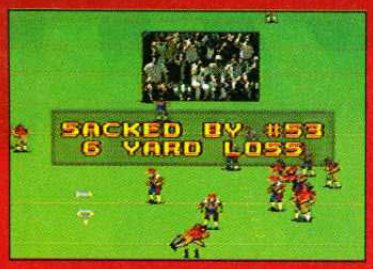
3-4
Die absolut populärste Formation beim Profifootball. Am besten für kurze oder mittlere Paßspiele geeignet (hängt davon ab, wo der Gegner steht) oder auch , um denjenigen zu stoppen, der böse Absichten mit dem Ball hat.

DIME
Benutze diese, wenn Du Dein Leben, Dein ganzes Geld und Deine Schwiegermutter aufs Spiel set-

zen willst, daß das nächste Spiel ein langer Paß wird. Sie wird Deine laufenden Kühlschränke auf den Platzt bringen, zusammen mit einem anderen Abwehrspieler.

DECKUNG
In dieser Sektion wird festgelegt,

Tolle Defensive! Ein Paß wurde 'interceptet' von einem Abwehrspieler in der Mitte und er rannte noch fünf Yards mit dem Ball weiter. Ein paar gute Paßspiele sollten Dich dann in die Endzone und zu den sechs Punkten bringen.



welchen Bereich ein Spieler zu decken hat.

ATTACK
Diese Deckung wird am besten zusammen mit 3-4 verwendet, um einen Runnig Back zu stoppen, der sich entlang der Seitenlinie vorbeischleichen will.

READ
Dies ist eine ausgewogene Deckung mit der Möglichkeit, zu rennen und den Quarterback in den Boden zu rammen. Benutze sie ausschließlich mit der Dime-Formation.

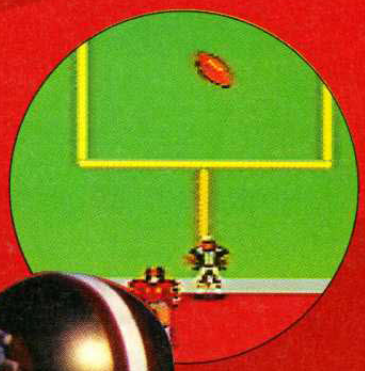
COVER
Eine weitere Paßdeckung, wobei mehr Wert auf eine Interception gelegt wird, als den Gegner in den Boden zu rammen. Kann mit allen Formationen verwendet werden.

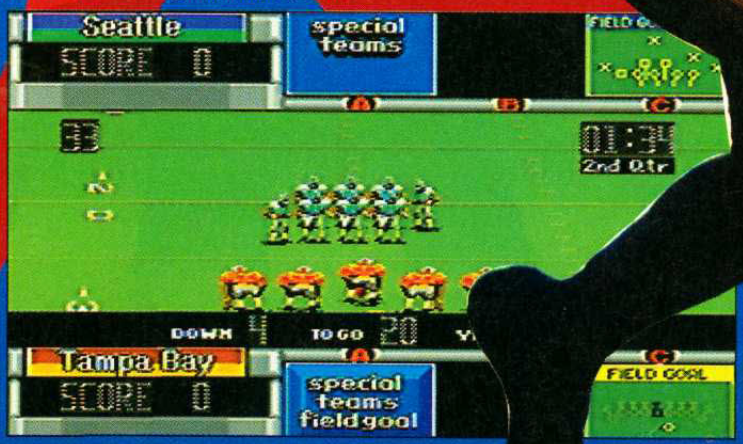
SPIELE
Hier gibt es noch weniger, die es Wert sind angesprochen zu werden. Wenn Du im Spiel doch ein paar andere nutzen möchtest, experimentier doch ein wenig mit ihnen herum.

Dies hier sind jedoch wirklich die besten, die ich finden konnte, und die anderen werden Dir sicherlich zu keinem Bonuspunkt verhelfen.

BLITZ
In allen Belangen der Sieger. Alles stürzt sich auf den gegnerischen Quarterback und versucht, diesen wie eine Tomate zu zerquetschen. Es klappt zwar nicht immer, aber es macht einen riesen Spaß, auf den Quarterback zu lauern.

JAM
Wie zuvor erwähnt, kannst Du den Receiver solange nicht tacklen, bis er den Ball hat. Das heißt aber noch lange nicht, daß man ihm nicht mal zufällig einen Stoß versetzt, der ihn aus dem Gleichgewicht bringt, bevor er rennt. Es ist das Spiel, daß man dem Computer überlassen sollte, da ein kleiner Fehler schon viele Yards gegen Dich bedeuten kann.





Runde 1-1 (Asterix)

Los geht's! Die ersten beiden Stufen sollten Dir nicht zuviele Probleme bereiten. Ein Vorteil bei diesem Spiel ist, daß Du Dir aussuchen kannst, welche Figur Du in jeder Stufe sein willst. Offensichtlich schagen sich bestimmte Figuren in bestimmten Stufen besser als andere. Bei den ersten beiden Stufen hast Du aber keine Wahl nund Du wirst den Charakter spielen , der Dir zugeteilt ist.

Hier ist Asterix im Geheimraum. .Achte auf Stellen an denen Geheimräume versteckt sein könnten. Normalerweise gibt;s ein oder zwei und drinnen gibt;s immer viele praktische Power-ups

In den Geheimraum zu kommen, ist ganz einfach. KLettere auf den Schacht, stell Dich zur Wand und springe ein kurzes Stück nach links und Du solltest 'Dich in die Wand hineinbewegen

Obelix ist ja ziemlich riesig, aber er kommt über diesen Abgrund ohne das sein Riesenwamst auch nur bebt

Während Du tapfer über diese Abgründe springs, taucht ein Römer auf. Schlag' nur einmal nach unten, kurz bevor 'Du landest und Du kommst sicher 'rübert

Runde 1-1 (Obelix)

Spring' nach rechts sobald Du diese Plattform erreicht hast oder Du wirst ein schlimmes Ende finden

Dies ist die erste Runde, in der Du die Figur auswählen kannst, die Du kontrollieren willst. Wählt man Asterix, besteht der Vorteil darin, daß er klein ist und durch winzige Lücken schlüpfen kann. Leider ist er aber auch Würstchen. Obelix dagegen ist groß & stark & kann problemlos große Blöcke zerschlagen. Natürlich hat er es schwer, durch die kleinen Lücken zu kommen. Nornalerweise liegt die Entscheidung bei Dir. Mit all diesen Karten ist es leicht, zu entscheiden, welche Figur für welche Aufgabe am besten geeignet ist. Wir haben die Figuren gewählt, die unserer Meinung nach die am besten geeigneten sind. Oft verlaufen die einzelnen Stufen für jeden Charakter ganz verschieden.

Hier bist Du also, hoch in der Luft, in noch einem Geheimlevel. Dieser ist leicht zu finden und nicht sehr lohnend.

Runde 2-1 (Asterix)

Um in diesen Gheimraum zu gelangen, mußt Du Dich von der rechten Plattform fallen lassen & immer rechts drücken; dann solltest Du in den Tunnel rutschen, der in das Geheimzimmer führt

Diese drehbaren Plattformen können ganz schön ärgerlich sein. Es ist ratsam, in Bewegung zu bleiben und nicht zu viel Zeit auf ihnen zu verlieren

Hier ist eine Strategie, das Wasser zu überqueren: Gib' ein Gebräu ins Wasser während Du auf dem Kliff stehst. Nach einer Explosion wird es zu einer 'Fontäne. Stell' Dich auf den Brunnen und wirf noch einen Trunk. Sobald ein 2. Brunnen entsteht, stelle Dich auf ihn usw. bis Du sicher drüben bist

Segas letzte MS - Herausforderung *Asterix* ist einsame Spitze. Das Spiel ist lang, anspruchsvoll und hat jede Menge Geheimstufen (Levels) und alternative Gewinnstrategien. Außerdem enthält es Goscinny & Uderzos komische Kult-Figuren Asterix & Obelix (und Majestätix, Troubadix, Miraculix usw.) und den kleinen Klan dieser unbezwingbaren Gallier, die immer noch gegen die römischen Eindringlinge rebellieren. Die nächsten 12 Seiten sind vollgepackt mit Karten & Gewinnstrategien, die notwendig sind, um mit den 8 Stufen und unzähligen Sub-Stufen fertig zu werden

GET OUT!

MASTER SYSTEM

Asterix

Sega MÄRZ 1993

Jeder Schacht, der mit einem Backstein bedeckt ist, (wie dieser), verbirgt den Eingang zu 1 Untergrundstufe. Zerstöre die Steine, presse herunter und Du bist am Ziel

Dies ist Dein 1. Wächter & Du könntest erwarten, daß er nicht zu viele Probleme bereitet. Wenn das Wildschwein auf Dich zurennt, knall ihm eine & beweg' Dich kurz in die entgegengesetzte Richtung, damit es Dich nicht fängt. Es wird dann herumwirbeln & Dich nochmal angreifen. 3 Treffer & es ist Hackfleisch

Diese Dinger sehen nicht gerade wie die neueste Hutmode aus & das sind sie auch nicht. Jedes ist ein Extraleben.

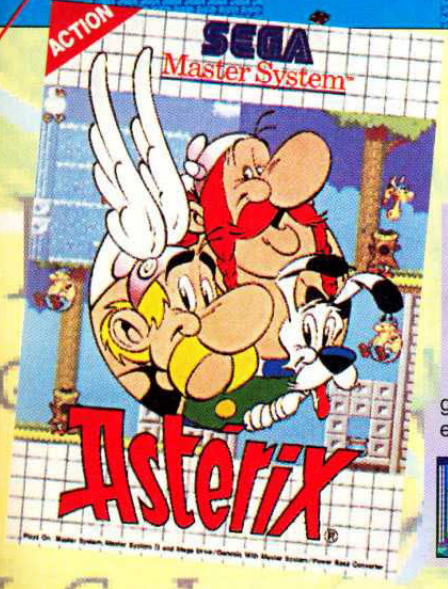
Dieser Typ hat einiger Probleme' besonders, daß er einen Baum trägt, aber laß Dich davon nicht beeindrucken. Knall ihm eine & greif' Dir den Schlüssel

Man sollte meinen, daß solch riesige Goldstücke ein Vermögen wert sind - dem ist aber nicht so. Hebe sie aber trotzdem auf

Aus den 4 Löchern kommen 3 Blödmänner heraus. Du kannst hervorsagen, aus welchen Löchern sie kommen, da die Augen schon vorher herauslugen. Sobald die Feinede auftauchen, schlage soviele wie möglich, schließlich wird einer die weiße Fahne zeigen

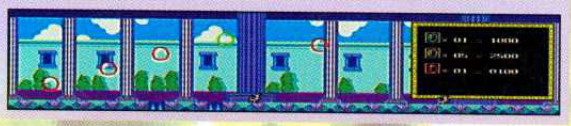
Du bist ein richtiger Glückpilz! In einer Stufe findest Du gleich zwei Bonus-Räume mit lauter guten Sachen drin. Dieser hier enthält jede Menge Knochen und Extraleben, also sehr nützlich. Geh' einfach durch die drehenden Sterne auf die untere rechte Ecke der Screen zu, da findest Du den Tunnel

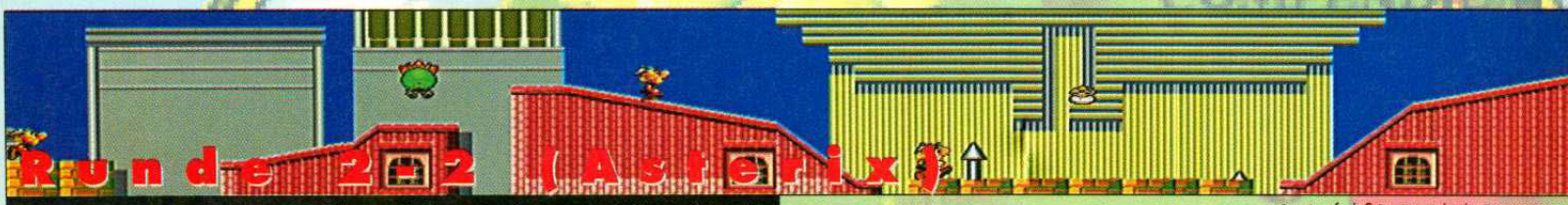
Dieser Typ stellt kein großes Problem dar. Er stampft eine Weile herum, springt dann in die Luft & landet mit einem Riesenbums. Wenn er das tut, renn' zu ihm hin u. schlage. Die Bienen werden auf Dich fliegen, aber wenn Du nahe genug am fetten Typen dranbleibst, sollten sie Dich in Ruhe lassen



KNOCHEN FÜRS HÜNDCHEN

re Knochen, die Du sammelst, haben ihren Nutzen: ammele 50 und Idefix übernimmt die Führung in die pnus-Runde. Das Ziel dieses Sub - Spiels ist es, die asen platzen zu lassen, indem man auf sie springt. ie roten brauchen 1Aufprall, die gelben 2 und die grünen 3. Wenn Du alle Blasen schaffst, kriegst Du einen Extra-Bonus.





Runde 2-2 (Asterix)

In dieser Stufe darfst Du nicht eine Minute stillstehen, da sie andauernd hin- und herrollt. Sie ist ziemlich kurz, aber es gibt ein paar schwierige Stellen, die Probleme bereiten könnten, wenn Du sie nicht erwartest. Die beste Figur auf dieser Stufe ist Asterix, da er schnell & wendig ist; es ist aber nicht zu wichtig, welche Figur Du wählst, da sie beide die Stufe bewältigen können.

Pass' auf, daß Du Dir nicht die Füsse berbrennst; diese Lava ist kochend heiß. Der TRick besteht darin, die Schlammbomben genau vor Dich hinzuwerfen & 1 kleinen Schritt zutun. Mache solange weiter, bis Du springen kannst

Hier findest Du den nötigen Schlamm-Trunk. Du hast unbegrenzten Nachschub, also schmeiss'nur so um Dich.

Runde 2-3 (Obelix)

Diese Stufe ist riesig. Jede Menge Klötze müssen zerschlagen werden, wähle also am besten den mächtigen Obelix. Der Anfang ist ziemlich simpel. Spring' einfach von Fenster zu Fenster. Wächter erscheinen und Du mußt ihnen aus dem Weg gehen. Sie folgen allerdings alle demselben Muster, das sich leicht nachvollziehen lässt. Um über die Lava zu kommen, benötigst Du Übung und eine sichere Hand. Bleib' ständig in Bewegung, schmeiss' mit Lehm um Dich und Du solltest ~Deine vielen Schwierigkeiten überkommen. Auf dieser Stufe gibt es einen Geheimraum und ausserdem 1 Bonuslevel mit vielen nützlichen Beigaben.

Yipeeh!!Hier kommt noch einer dieser herrlichen bodenlosen Töpfe, die überall gute Scchen zerstreuen. die nur einzusammeln sind

Ausgang B

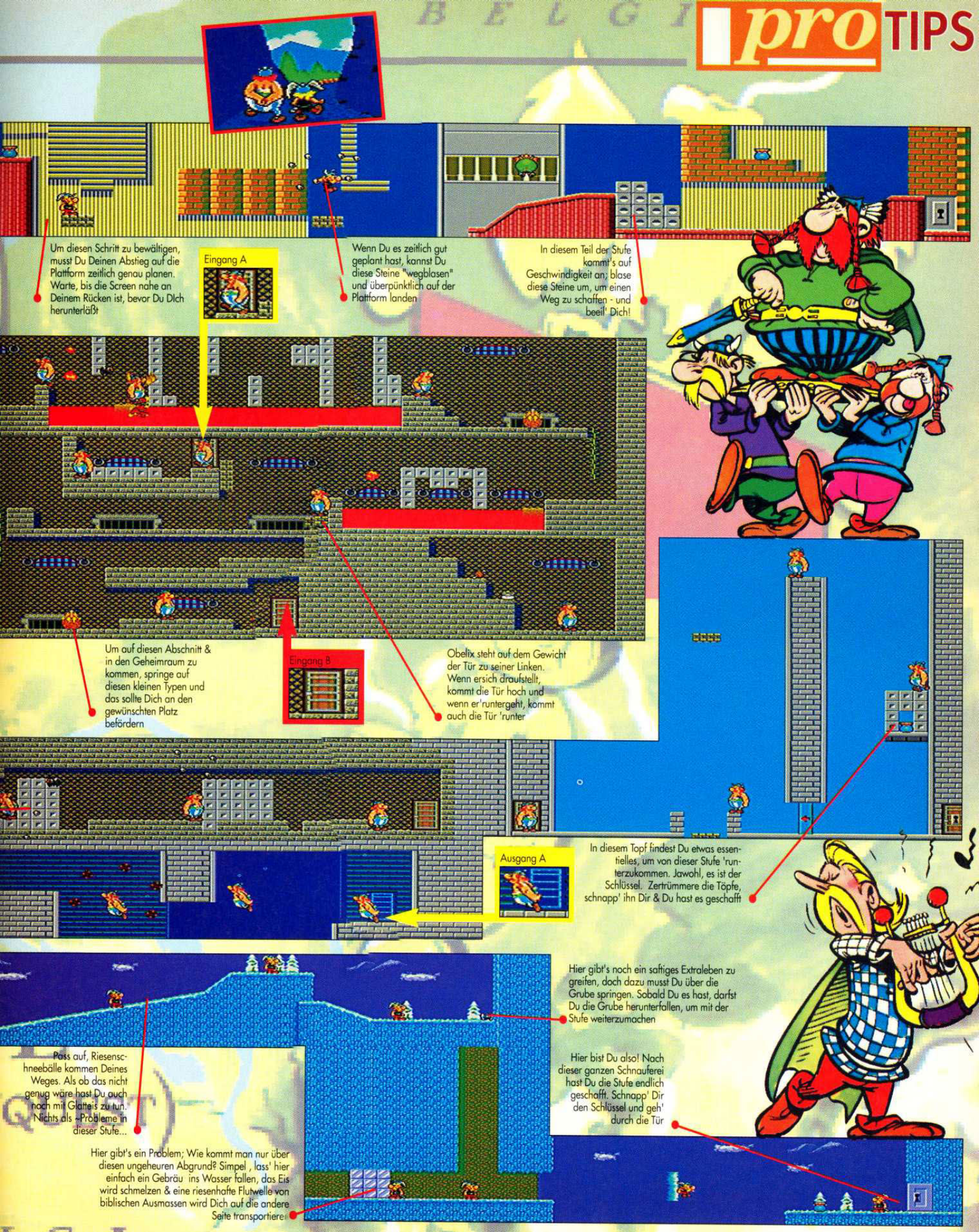
Auf diesem Bonus-Level gibt's eine Menge Knochen; Leckerbissen, Münzen & Extraleben. Achte auf diesen Kerl, der Donner & Blitze auf Dich niederschickt

Im ganzen Spiel kommen zerbrechbare Blöcke vor. Zerbrich' sie immer, da Du nie weißt, was sich darunter verbirgt

Runde 3-1 (Asterix)

Dies ist zwar nur eine kurze Stufe, aber Du kannst Dich auf einige Überraschungen gefasst machen. Achte auf die Schneemänner; es sind verkleidetet römische Wächter. Ausserdem wirst Du mit riesigen Schneebällen bombardiert, die, wenn sie auf Dir landen, sich an Deinem Kopf festkleben. Gegen Ende der Stufe gibt's noch ein Extra-Leben zu greifen. Achte jedoch auf das Riesenloch, das Du überspringen mußt, um das Leben zu ergattern. Wir finden auch hier, daß Asterix die beste Figur in Kontrolle ist.

Was für ein reizender Schneemann. Leider sind diese nicht so nett. Achte darauf, nicht in sie hineinzurenn, während Du den Schneebällen ausweichst


Um diesen Schritt zu bewältigen, musst Du Deinen Abstieg auf die Plattform zeitlich genau planen. Warte, bis die Screen nahe an Deinem Rücken ist, bevor Du DIch herunterläßt
Eingang A
Wenn Du es zeitlich gut geplant hast, kannst Du diese Steine "wegblasen" und überpünktlich auf der Plattform landen
In diesem Teil der Stufe kommt's auf Geschwindigkeit an; blase diese Steine um, um einen Weg zu schaffen - und beeil' Dich!
Um auf diesen Abschnitt & in den Geheimraum zu kommen, springe auf diesen kleinen Typen und das sollte Dich an den gewünschten Platz befördern
Eingang B
Obelix steht auf dem Gewicht der Tür zu seiner Linken. Wenn ersich draufstellt, kommt die Tür hoch und wenn er'runtergeht, kommt auch die Tür 'runter
Ausgang A
In diesem Topf findest Du etwas essentielles, um von dieser Stufe 'runterzukommen. Jawohl, es ist der Schlüssel. Zertrümmere die Töpfe, schnapp' ihn Dir & Du hast es geschafft
Hier gibt's noch ein saftiges Extraleben zu greifen, doch dazu musst Du über die Grube springen. Sobald Du es hast, darfst Du die Grube herunterfallen, um mit der Stufe weiterzumachen
Pass auf, Riesenschneebälle kommen Deines Weges. Als ob das nicht genug wäre hast Du auch noch mit Glatteis zu tun. Nichts als -Probleme in dieser Stufe...
Hier bist Du also! Nach dieser ganzen Schnauferei hast Du die Stufe endlich geschafft. Schnapp' Dir den Schlüssel und geh' durch die Tür
Hier gibt's ein Problem; Wie kommt man nur über diesen ungeheuren Abgrund? Simpel , lass' hier einfach ein Gebräu ins Wasser fallen, das Eis wird schmelzen & eine riesenhafte Flutwelle von biblischen Ausmassen wird Dich auf die andere Seite transportiere

Runde 3-2 (Obelix)

Die Eis- und Schneestufe geht weiter. Wie Du siehst, sind die Schneemänner überall, inzwischen sind allerdings auch noch ein paar fiese Schwertfische dazugekommen. Während Du über die eisigen Wege gehst,, werden die Schwertfische aus dem Wasser springen und versuchen, den Block zu zerstören, auf dem Du stehst. Diese Stufe ist ziemlich kurz und sehr einfach. Mach' Dir also keine Sorgen, Du wirst nur so durchsegeln. Wegen der vielen Blöcke in der Stufe, finden wir, daß Obelix der beste Mann für die Situation ist.

Hier finden sich jede Menge Klötze, aber lass' Dir gesagt sein, daß sich dahinter nicht viel interessantes verbirgt

Sobald Du die Goldmünzen gegriffen hast,' komm 'runter auf die Plattform. Sobald Du gelandet bist, duck' Dich oder Du wirst von den Dornen aufgespiesst

Es wäre keine schlechte Idee, zu versuchen, so viele Klötze wie möglich zu zerstören, da in einigen Schätze versteckt sind

Runde 3-3 (Obelix)

Dies ist keineswegs die freundlichste Stufe. Überall tauchen zerbrechende Plattformen und spitze Dornen auf, die nur darauf warten, Dir die Leben abzuluchsen. Der erste Teil der Stufe ist der Abschnitt mit der beweglichen Plattform. Ganz einfach, wenn man die Tatsache außer 8 läßt, daß die ganze Zeit Teile der Plattform abgetrennt und wieder angesetzt werden, was natürlich viel 'rauf und 'runterspringen erfordert. Beide Figuren sind durchaus in der Lage, die Stufe zu meistern. An einigen Stellen müssen Klötze zerstört werden, hier kommt Obelix ins Spiel. Es gibt aber auch Lücken, durch die nur Asterix schlüpfen kann. Beide Figuren werden es gleich leicht oder schwer haben; die Qual der Wahl liegt bei Dir

Hier machst Du einen Ausflug auf einer beweglichen Plattform. Aber leider ist es kein reiner Spass; es ist sogar ziemlich heikel. Auf der Plusseite ist zu vermerken, daß sie einem vorgeschriebenen Weg folgt

Wenn Deine Figur Obelix ist, kann er durch die Blöcke springen, Asterix kann sich durch die Lücken pressen

Ausgang A

Hier mußt Du versuchen, mit kleinen Hopsern über den schlamm zu kommen, wenn Du unvorsichtig bist, versinkst Du. An einigen Stellen sind Dinge verseckt. Tauche also, um sie zu ergattern, dann tauch' schnell wieder auf

Eingang B

Eine sehr merkwürdige Stufe: Sieh Dir diesen Irren an, der Dir ab und zu eine Schlange in den Weg wirft; den Schlangen kann leicht ausgewichen werden. Die kleinen hellblauen Töpfe beinhalten Transportmittel zu Geheimleveln. Leider sind die Geheimstufen ziemlich enttäuschend & halten nur Ärger bereit. Wähle Obelix in dieser Stufe, sie ist nicht zu schwierig

Runde 4-1 (Obelix)

Auf dieser Geheimstufe findest Du den Schlüssel, den Du brauchst, um die Stufe zu beenden. Er befindet sich im kleinen blauen Topf im ersten Abschnitt

YOU'RE NOT A CENTURION ANY MORE, YOU'RE A COMMON LEGIONARY, AND EVEN THAT'S TOO GOOD FOR YOU!

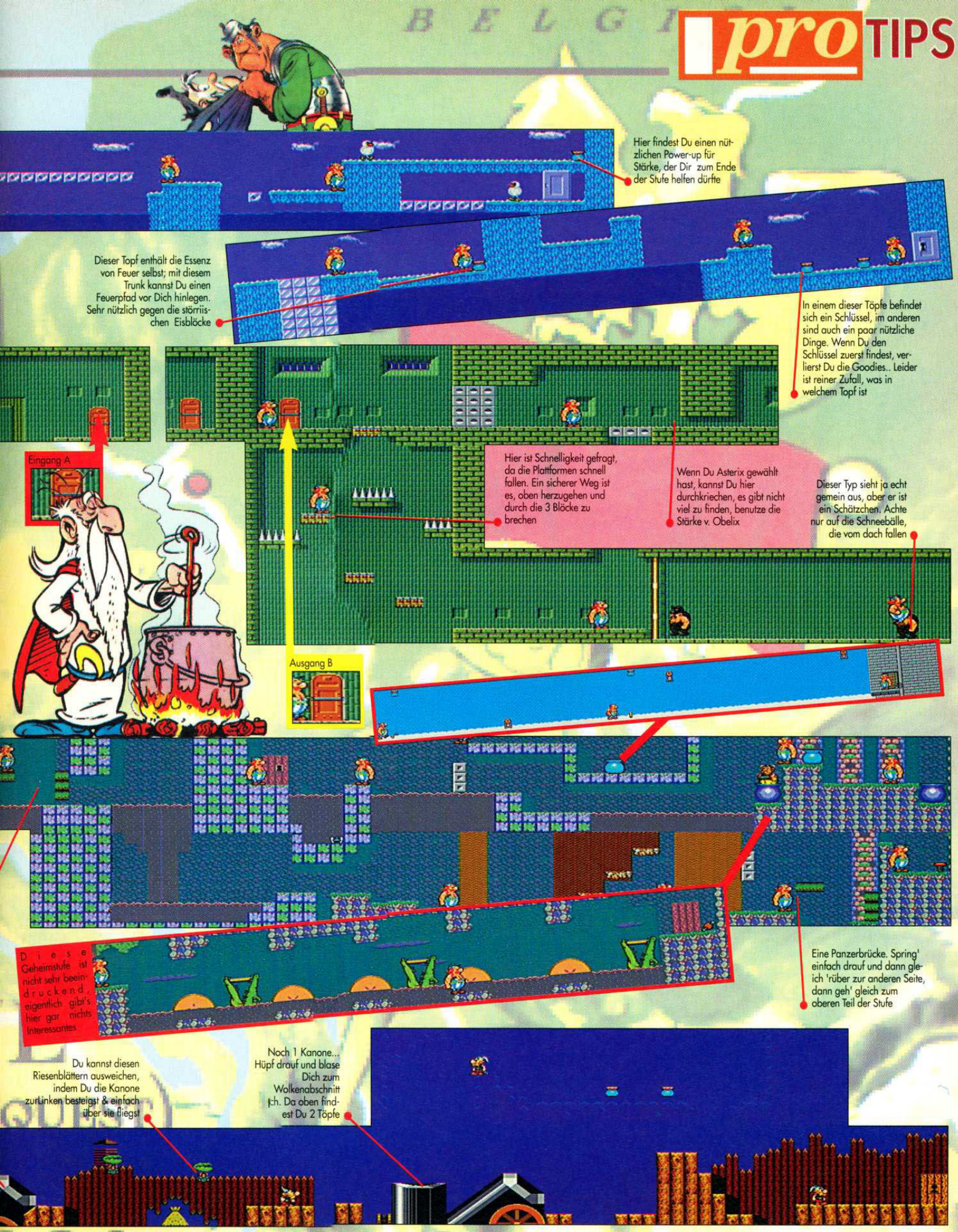
Diese Stufe ist ziemlich kompliziert, aber glücklicherweise sehr kurz. Der Weg verläuft für jede Figur anders. Wir finden, daß Asterix sich für diese Stufe am besten eignet. Im ersten Abschnitt entwickelt sich eine wilde Jagd über die vielen Klötze, während Du versuchst, dem Irren auszuweichen, der andauernd mit Hämmern auf Dich wirft. Sobald Du bei den Kanonen ankommst, lass' einfach einen explosiven Trunk in eine von ihnen fallen & das wird Dich hoch über das Hindernis katapultieren. Achte besonders auf die Hämmer, die genau auf die Klötze zielen, auf denen Du stehst

Noch eine Panzertür; Du solltest jetztso langsam an sie gewöhnt sein & problemlos mit ihr fertigwerden

Wenn Du an diese Stelle kommst, lass' den Wüterich einen Hammer nach Dir werfen, duck' Dich & der Hammer sollte die Klötze zerstören so daß Du durchschlüpfen kannst

Um diesen Abschnitt zu meistern, lass' Dich und den Trunk in die Kanone fallen und Du bist frei

Runde 4-2 (Asterix)


Hier findest Du einen nützlichen Power-up für Stärke, der Dir zum Ende der Stufe helfen dürfte
Dieser Topf enthält die Essenz von Feuer selbst; mit diesem Trunk kannst Du einen Feuerpfad vor Dich hinlegen. Sehr nützlich gegen die störrischen Eisblöcke
In einem dieser Töpfe befindet sich ein Schlüssel, im anderen sind auch ein paar nützliche Dinge. Wenn Du den Schlüssel zuerst findest, verlierst Du die Goodies.. Leider ist reiner Zufall, was in welchem Topf ist
Eingang A
Hier ist Schnelligkeit gefragt, da die Plattformen schnell fallen. Ein sicherer Weg ist es, oben herzugehen und durch die 3 Blöcke zu brechen
Wenn Du Asterix gewählt hast, kannst Du hier durchkriechen, es gibt nicht viel zu finden, benutze die Stärke v. Obelix
Dieser Typ sieht ja echt gemein aus, aber er ist ein Schätzchen. Achte nur auf die Schneebälle, die vom dach fallen
Ausgang B
Diese Geheimstufe ist nicht sehr beeindruckend, eigentlich gibt's hier gar nichts Interessantes
Eine Panzerbrücke. Spring' einfach drauf und dann gleich 'rüber zur anderen Seite, dann geh' gleich zum oberen Teil der Stufe
Du kannst diesen Riesenblättern ausweichen, indem Du die Kanone zurLinken besteigst & einfach über sie fliegst
Noch 1 Kanone... Hüpf drauf und blase Dich zum Wolkenabschnitt ţ.h. Da oben findest Du 2 Töpfe

Hinter dieser Tür findest Du einen der beiden Ausgänge. Bei diesem mußt Du allerdings den äußerst starken End of Level - Wächter bekämpfen

Dieses dürfte wohl die größte Stufe des Spiels sein, aber lass Dich nicht einschüchtern, sie ist ziemlich einfach. 2 Abschnitte sind etwas schwieriger: Du brauchst Geduld für die gepanzerten Plattformen sowie für den Endstufen-Wächter. Es gibt einige Extraleben einzusammeln; alle auf dieser Karte, also merke Dir, wo sie sind.Der Kurs für jede Figur ist verschieden und beide haben ihre Vor- und Nachteile, die Wahl liegt bei Dir.

Diese nervigen Birnbälle sollten Dir nicht allzuviele Probleme bereiten. Sie folgen einem Muster, das sich leicht erlernen läßt

Hier trennen sich die Wege der beiden Figuren. Obelix geht durch die Blöcke nach oben, während Asterix durch die Lücke 'runter zum Topf schlüpft

Runde 4-3 (Asterix)

Dieses Extraleben sieht reizvoll aus, ist aber unmöglich aus dem Geheimraum zu holen, bevor die Falltür auf Dich niederknallt

Bis zu einem gewissen Punkt eine leichte Stufe und dieser Punkt ist erreicht, wenn Du zu den Spinnengeweben kommst. Dieser Abschnitt kann sehr schwierig & zeitraubend sein, da ein sicherer Weg ausgearbeitet werden muß. Geh' den Spinnen aus dem Weg, wenn das nichtklappt, stoß' sie weg

Runde 5-3 (Obelix)

Diese Gewebe sind trickreich. Für die ersten beiden gilt, einfach so schnell wie möglich auf die Plattform zu springen. Später wird es etwas schwieriger. Vergiß' nie, daß die Spinnen aus ihren Weben gestoßen werden dürfen

Diese Muscheln sind echt nervig. Sie hören nie auf, bis sie durch den Boden der Sreen fallen

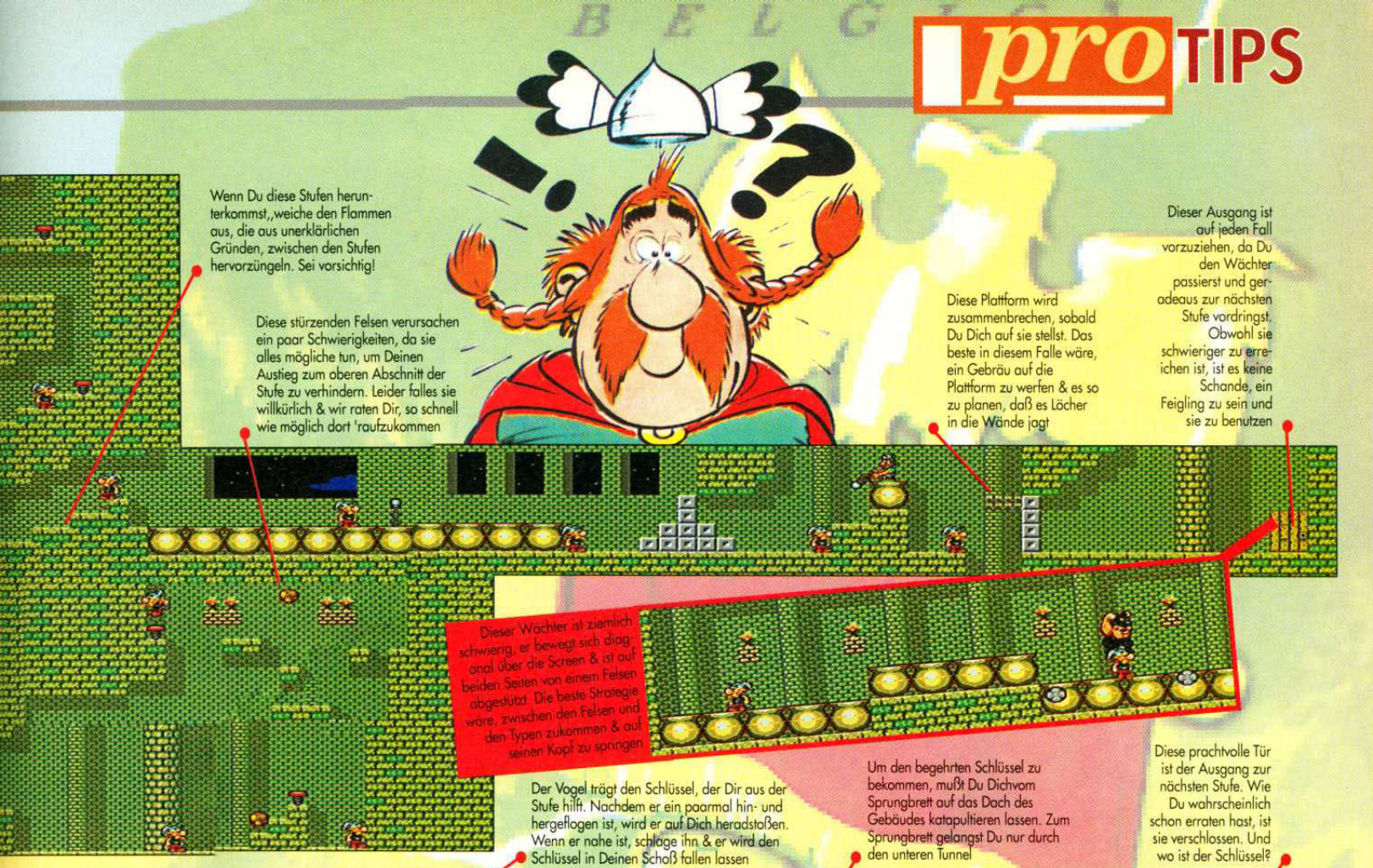
Um Dich für all die harte Arbeit zu entschädigen, , die Du bis jetzt geleistet hast, hat der Programmierer nützlichen Töpfe mit jeder Menge Power-ups aufgestellt

Diesen Türen solltest Du nicht allzuviel Bedeutung beimessen. Warte, bis beide fallen, dann geh' einfach durch. Du brauchst nicht über die Lücken zu springenlauf' einfach 'rüber

Diese Blasen mögen zwar sehr leicht aussehen und Du sehr schwer, aber überraschenderweise können sie Dichtragen. Ein guter Rat: Warte, bis die Blasen eine gute Höhe erreicht haben; da sie etwas sinken, wenn man sich auf sie stellt

Diese an sich gute Runde beinhaltet trickreiche Blasen, aber sobald Du ihr wiederkehrendes Muster verstanden hast, wirst Du mit der Grazie eines Balettänzers über sie springen. Der untere Abschnitt könnte Probleme mit sich bringen - benutze die selbe Art, über die Brücke zu kommen, wie in vorhertgeganenen Stufen

Runde 5-2 (Obelix)



Wenn Du diese Stufen herunterkommst,,weiche den Flammen aus, die aus unerklärlichen Gründen, zwischen den Stufen hervorzüngeln. Sei vorsichtig!

Diese stürzenden Felsen verursachen ein paar Schwierigkeiten, da sie alles mögliche tun, um Deinen Austieg zum oberen Abschnitt der Stufe zu verhindern. Leider falles sie willkürlich & wir raten Dir, so schnell wie möglich dort 'raufzukommen

Diese Plattform wird zusammenbrechen, sobald Du Dich auf sie stellst. Das beste in diesem Falle wäre, ein Gebräu auf die Plattform zu werfen & es so zu planen, daß es Löcher in die Wände jagt

Dieser Ausgang ist auf jeden Fall vorzuziehen, da Du den Wächter passierst und geradeaus zur nächsten Stufe vordringst. Obwohl sie schwieriger zu erreichen ist, ist es keine Schande, ein Feigling zu sein und sie zu benutzen

Dieser Wächter ist ziemlich schwierig, er bewegt sich diagonal über die Screen & ist auf beiden Seiten von einem Felsen abgestützt. Die beste Strategie wäre, zwischen den Felsen und den Typen zukommen & auf seinen Kopf zu springen

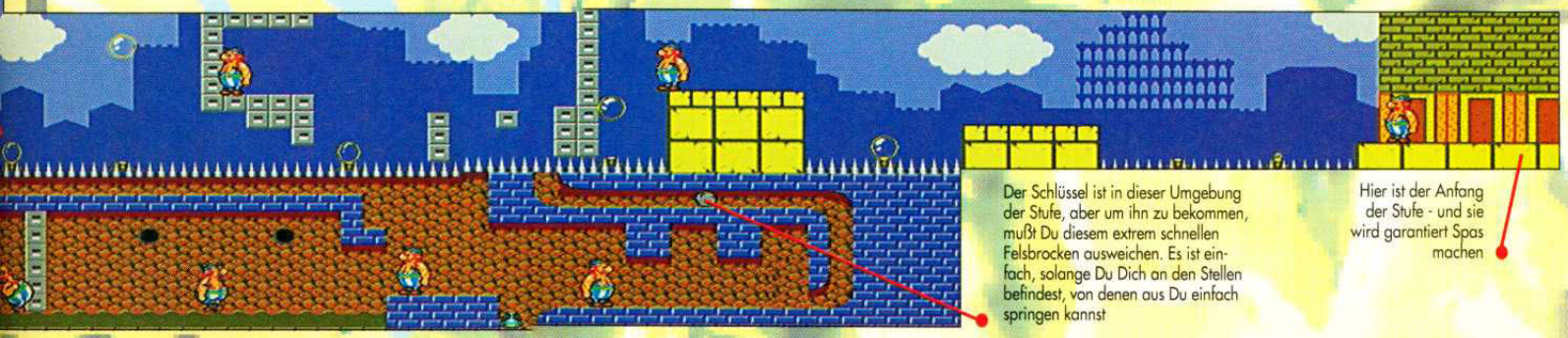
Der Vogel trägt den Schlüssel, der Dir aus der Stufe hilft. Nachdem er ein paarmal hin- und hergeflogen ist, wird er auf Dich heradstoßen. Wenn er nahe ist, schlage ihn & er wird den Schlüssel in Deinen Schoß fallen lassen

Um den begehrten Schlüssel zu bekommen, mußt Du Dichvom Sprungbrett auf das Dach des Gebäudes katapultieren lassen. Zum Sprungbrett gelangst Du nur durch den unteren Tunnel

Diese prachtvolle Tür ist der Ausgang zur nächsten Stufe. Wie Du wahrscheinlich schon erraten hast, ist sie verschlossen. Und wo ist der Schlüssel?

Dies ist eine kleine Stufe `& sie ist auch ziemlich leicht. nenn' es die Ruhe vor dem Sturm. Halte die Augen offen für die guten Dinge im Leben. Der Geheimraum befindet sich in der unteren linken Ecke der Stufe und kann leicht verpasst werden. Es ist ziemlich schwer, wieder aus dem Geheimraum 'rauszukommen, aber die Mühe lohnt sich. Wir finden Asteriz ist die beste Figur für diesen Level

Runde 5-1 (Asterix)



Der Schlüssel ist in dieser Umgebung der Stufe, aber um ihn zu bekommen, mußt Du diesem extrem schnellen Felsbrocken ausweichen. Es ist einfach, solange Du Dich an den Stellen befindest, von denen aus Du einfach springen kannst

Hier ist der Anfang der Stufe - und sie wird garantiert Spas machen

Asterix muß ein paar enorme Lungen besitzen, denn er verbringt den größten Teil dieser Stufe unter Wasser. Diese Spitzen sind nicht sehr gefährlich, halte aber Deine Hand ruhig

Hier befindesat Du Dich im Bauch des Kraken. Unter dem Schlamm & Dreck wirst Du den Schlüssel finden. Achte auf die ekligen grünen Schlammtropfen

Runde 6-1 (Asterix)

Diese Runde sollte Dir nicht zu viele Kopfschmerzen bereiten. Es gibt ziemlich viele Spitzen und da die Screen sich dauernd ein- und wieder ausblendet, sieht es kompliziert aus. Die Spitzen bleiben jedoch immer auf der Screen, selbst wenn sie sich ausblendet, Du solltest also zurechtkommen. Diese Stufe sieht aus, wie für Asterix gemacht. Nachdem etwa die halbe Stufe durchgespielt ist, findest Du einen Geheimlevel - im Bauch eines Tintenfisches. Du mußt diese Stufe betreten, da sich der wichtige Schlüssel hier befindet. Achte auf den Schlamm, der von der Decke tropft.

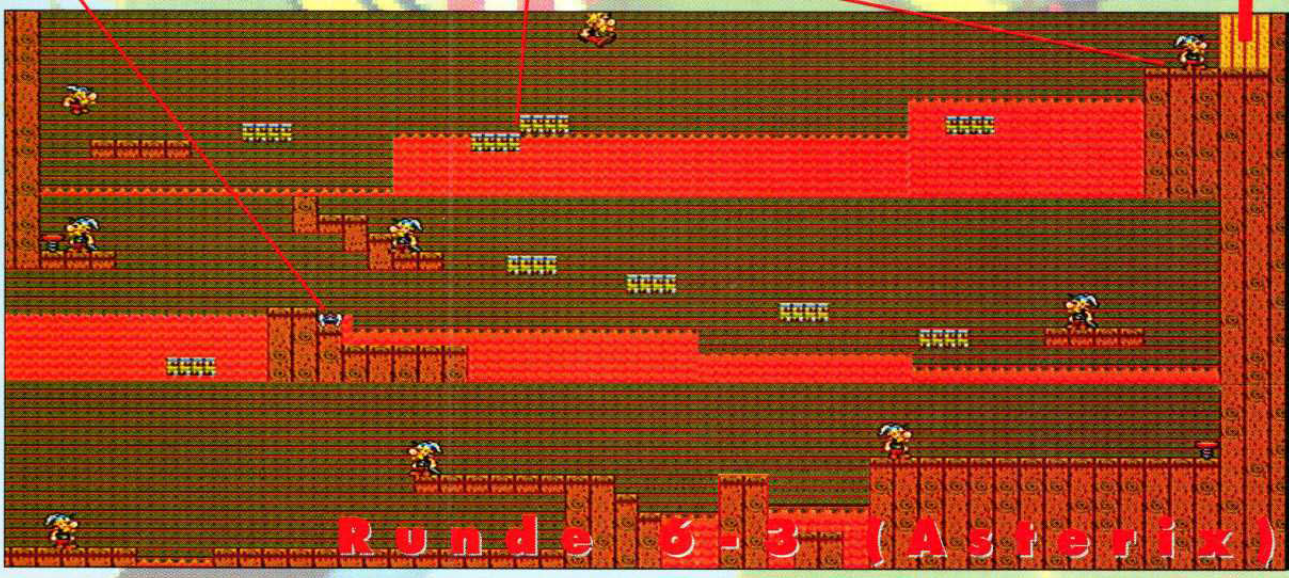
In dieser Stufe kontrollierst Du die Plattform. Wenn Du Dich nach linkst bewegst, tut die Plattform dasselbe - und andersrum. Der Trick ist, die beste Methode auszuarbeiten, durch die Stacheln zu kommen

Wenn Du auf diese Lücke zusteuerst, wirst Du automatisch ins Innere des ~Kraken gesaugt. Nachdem Du durch den Matsch gewatet bist, wirst Du zur anderen Seite 'rausgelassen

Vergiß' das Extraleben hier; es ist viel zu riskant, es zu versuchen & Du würdest Dir nur die Füsse verbrennen

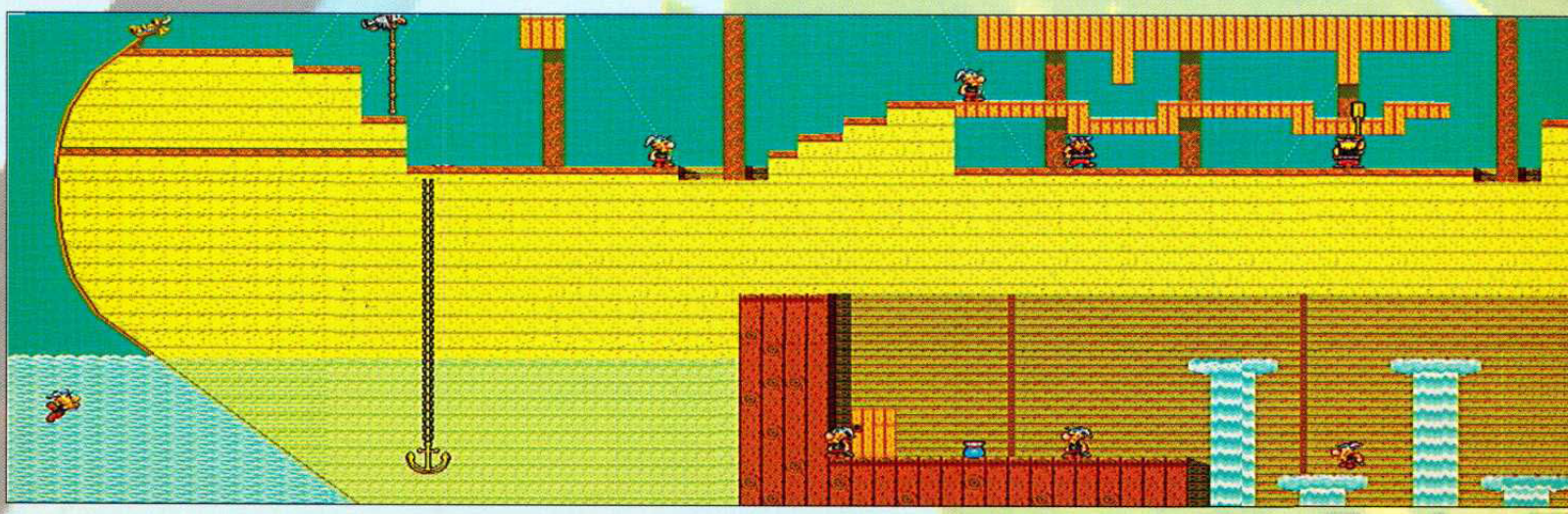
Der Trick mit diesen Plattformen besteht darin,, zu springen, gerade wenn sie in die Lava einsinkt. . Wenn die Plattform wieder auftaucht, solltest Du in der Lage sein, wieder auf sie zu fallen

Du hast es geschafft, aber Du hast jetzt keine Zeit, Dich auszuruhen. Mach' Dich schnell davon, bevor die Lava wieder steigt



Runde 6-3 (Asterix)

Aus Erfahrung wissen wir, daß viele Leute bei dieser Stufe steckenbleiben. Alles Übung! Es heißt, immer in Bewegung zu bleiben. Asterix ist der ideale Kandidat für beide Abschnitte dieser Stufe. Der 2. Abschnitt scheint der schwierigste zu sein. Die Plattform bewegt sich diagonal und die Idee ist, die Plattform auf der Du stehst, vor- und zurückzubewegen, um den tödlichen Stacheln auszuweichen. Natürlich mußt Du auch Dein Gleichgewicht bewahren oder Du wirst gebraten. Hört sich schwierig an, ist aber alles Übungssache.



Das Schwimmen ist kein Problem für die erwählte Figur. Das Ein- und Ausblenden der Screen könnte jedoch eines werden, also versuch', Dich in einem sicheren Abschnitt zubefinden, wenn di4er Screen ausblendet

Wenn Du auf eine Spitze zukommst, spring' einfach drüber & Du solltest wieder auf der Plattform landen

Hier mußt Du Dich wieder mal entscheiden: Einer der Töpfe enthält den Schlüssel, der andere ist voller guter Dinge

Diese Spitzen sind tödlich; sobald Du mit Ihnen in Berührung kommst, verlierst Du die Plasttform

Obwohl nicht direkt gezeigt, sammelst Du hier den Schlüssel ein. Geschwindigkeit ist sehr wichtig, da Du zurück auf die Plattform mußt, um über den großen Abschnitt zu kommen

Gerade wenn Leben zu einer Rarität werden, kommst Du zu einem Geheimraum voller Schätze, in dem sich auch 1 Extraleben befindet

Hier kommt die neueste Reisemode im Römischen Reich. . Halte Dich gut fest & alles wird klar. Wenn Du das Ende erreicht hast, spring' über den Soldaten und lass' Dich durch den Gang fallen, bis der Topf e reicht ist

Jetzt ist das Picknick vorbei. Wenn Du genau hinsiehst, wirst Du feststellen, daß die ganze Stufenaufzeichnung a Wie ein Schiff geformt ist. Versuche im ersten Abschnitt zu vermeiden, gegen irgendetwas zu stossen, während Du am Seil hängst. Der Wasser-Abschnitt ist leichter als er aussieht; nur der erste Abschnitt ist etwas trickreich: Du mußt gegen die Gezeiten ankämpfen. Du brauchst das Plattform Builder - Gebräu um 'rüberzukommen. Nachdem Du die Hälfte des Abschnitts hinter Dir hast, ändern sich die Gezeiten., von da wird es etwas einfacher. Asterix ist auch auch hier die beste Figur.

Lass' Dir genügend Zeit, um wieder aufs Seil der Möwe & zum oberen Abschnitt d. Stufe zu gelangenn

Dieser Teil ist kompliziert: Du mußt auf der Hut sein, während Du das Seil auf- und abkletterst. Pass' auf, daß Du nicht in die Blöcke knallst. Beweg' Dich schnell & Du solltest durchkommen

Runde 6-2 (Asterix)

Runde 7-1 (Obelix)

Das Ende ist nah' und die Action wird immer heißer. Du solltest jedoch keine Probleme haben, die beiden folgenden Sub-Level zu schaffen. Achte bei diesem auf die Kaktus-Männer, die die nervige Angewohnhet haben, überall aufzutauchen. Die Geheimstufe in dieser Runde findest Du, indem Du auf die versteckte Sprungfeder hinter dem 2. Baum von links springst.

Runde 7-2 (Obelix)

Auch in dieser Runde kommt der Handlungsverlauf auf die Figur an, die Du kontrollieren willst. Wie Du siehst, kann Obelix am Anfang die Blöcke durchbrechen, während Asterix auf dem oberen Abschnitt durch die enge Lücke schlüpfen kann. Von den beiden Figuren ist Obelix der sicherere und lustigere Charakter. Die Stufe selbst ist nicht so schlimm. Die feuerspeienden Statuen sind nervig, aber wenn Du ihnen aus dem weg gehen kannst, ist alles klar. Trödele nicht zu lange herum,, wenn Du Dich im dunkelen Abschnitt befindest, Du könntest auf etwas Fieses stoßen oder noch etwas Fieseres herunterfallen. Gebrauche die Feuerbälle, wenn Du Dich in diesem Abschnitt fortbewegst, sie beleuchten die unmittelbare Umgebung.

Dies ist der allerletzte Sub-Level und, wie nicht anders zu erwarten, der schwerste. Es gibt sehr viele winzige Plattformen auf die Du springen mußt und jede Menge Spitzen zu vermeiden. Obwohl die Stufe auf den ersten Blick schwierig aussieht, ist sie mit Übung und Entschlossenheit zu knacken. Konsultiere ganz einfach die Aufzeichnungen, um die beste Route über die Plattformen zu finden. Das größte Problem bei dieser Stufe ist es, nicht zu wissen, was um die nächste Ecke herum passiert. Mit dem Plan ist das kein Problem. Asterix ist der Charakter für diesen Level, hauptsächlich wegen seiner Schnelligkeit und weil er so wendig ist.

Runde 7-3 (Asterix)

YOU'RE BEGINNING TO GET ON MY NERVES, FULLIAUTOMATIX!

Wer weiß, was diese Typen zum Mittagessen hatten, auf jeden Fall haben sie einen schlimmen Mundgeruch. Wenn Du über diese Abschnitte springst, versuche, auf der Kante zu landen, um ihr Feuerspeien zu vermeiden

Da Du nun zum Ende des Spiels kommst, wird der Schwierigkeitsgrad etwas härter. Genauigkeit ist hier sehr wichtig.

Noch mehr Spitzen, die wirklich gefährlich aussehen, aber sie können leicht überwunden werden

Lasse keinen der Töpfe aus, denn sie enthalten entweder kostbare Energie oder Extraleben

Igitt! Schon wieder eine dieser ekligen drehbaren Plattformen, aber lass' keine Panik aufkommen. Du kannst voraussehen & die Route ausarbeiten

Obwohl es gut versteckt ist, ist dies der Eingang zum allerletzten geheimraum - es ist leider ein ziemlich langweiliges Zimmer

Wenn Du hier entlang gehst, werden Dir diese Blöcke vor die Füsse fallen, damit Du zum Ende laufen kannst. Pass' auf, Du könntest leicht herunterfallen

Hier ist Vorsicht geboten, pass' auf, wo Du hintritts!

Diese Bonus-Stufe ist gut versteckt. Um sie zu betreten, mußt Du die Feder hinter dem 2. Baum von links ausmachen. Spring' hinauf und Du wirst zu den Schätzen katapultiert

Schlage den Stein aus dem unteren Teil des Bildes & Wasser wird durchfließen, damit der Kaktus wachsen kann. So kannst Du auf die Pflanze und von dort aus auf die nächste Plattform springen

Noch einer dieser Schatztöpfe. Greif' Dir alles, was Du kriegen kannst

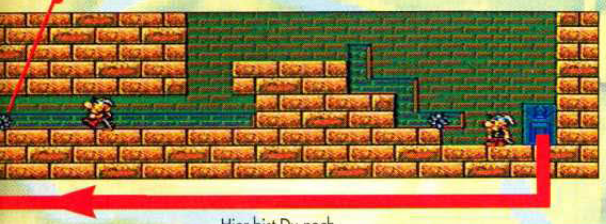
Schlüpfe an diesen imponierenden Stacheln vorbei. Du mußt Dich hier in der Kunst des Springens und Kriechens bedienen

Dieser Abschnitt liegt in Dunkelheit. Schmeiss' einen der Feuerbälle, um etwas zu sehen

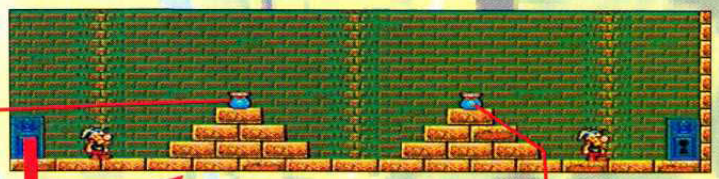
Noch ein Geheinzimmer. Es ist ziemlich einfach zu finden, da die Steine sich von den anderen unterscheiden

Geschafft! Nach all dieser Mühe, bist Du auf der letzten Stufe, aber keine Panik, es ist nicht wirklich eine Stufe sondern eine Bonusrunde. Achte auf die Spitzen, die Deine Reise vorzeitig zu beenden drohen. Spring aus der Kutsche, wenn Du Getafix siehst, dann beginnt die Endspiel-Sequenz. Wir gratulieren! Es hat sich gelohnt.

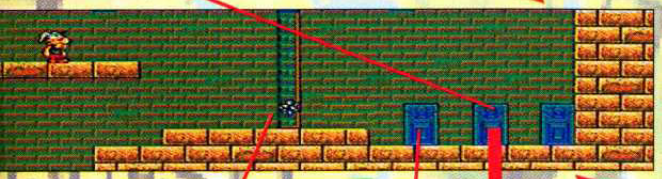
Diese Spitzen sind kein großes Problem. Passe Deine Geschwindigkeit der der Spizen an & folge ihrem Kurs.



Hier bist Du noch näher am Schluss und schon wieder 1 Problem: Welchen Topf wählst Du? Diesen hier...



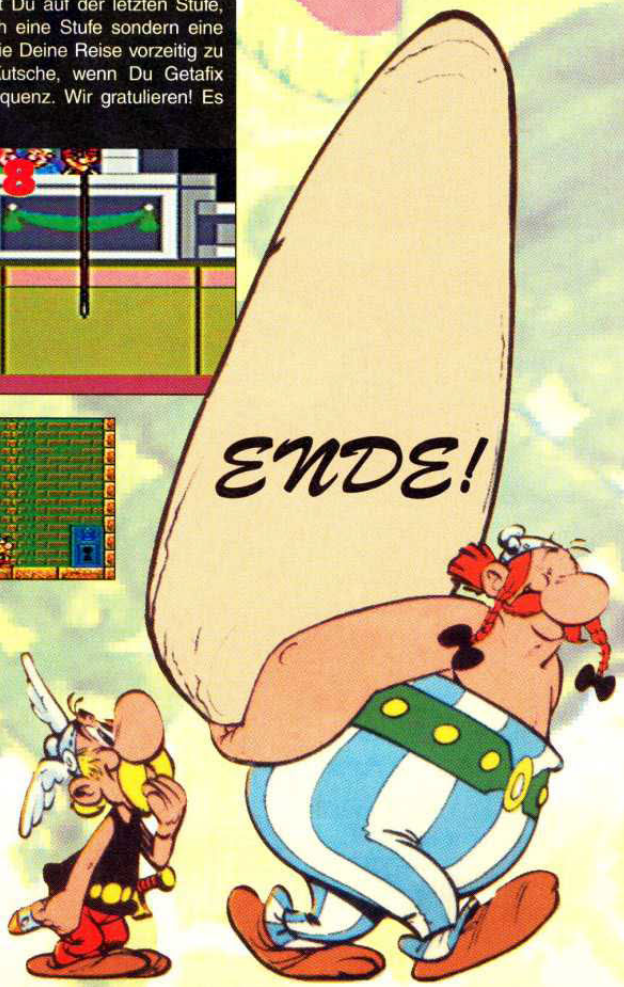
Diese hier willst Du. Es ist immer die Mitteltür, in jedem Game, das Du spielst



Oder dieser hier? Einer enthält ein furchtbares Monster, das auf Deinen Kopf springen & Dein Gehirn essen will. Leider kann man nicht voraussagen, welcher der richtige Topf ist... Viel Glück

Pass' auf, daß Du den Stacheln auf jeden Fall ausweichst

Hm, eine dieser Türen mußt Du wählen. Welche solltest Du wählen? Also diese hier nicht, sie wird Dich 2 Sub-Level zurücktransportieren; die ganz rechts willst Du auch nicht, sie bringt Dich zum letzten Sub-Level zurück. Es bleibt also nur eine übrig.



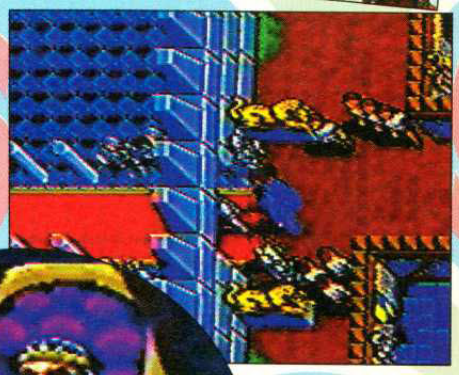
GAME OVER SCREENS

GAME OVER

DUNGEONS AND DRAGONS

MEGA DRIVE

Duke Barrick wußte, daß seine Männer bald den anstürmenden Goblins zum Opfer fallen würden. Sein Schloss und Königreich wären dann in kurzer Zeit zerstört und vergessen sein! Dann, auf einmal - wie durch Zauber - fand sich das Königreich in einem fremden Land wieder. Jetzt hatte es noch viel mehr Feinde.



Der Könog ist natürlich äußerst dankbar (das sollte er auch sein, wenn man bedenkt, daß er überhaupt nicht gekämpft hat). Jeder Abenteurer wird zum Ritter geschlagen und hilft, das Land in Ruhe und Frieden zu regieren

Nachdem das schleimige Monster besiegt ist, gibt's nur noch eins zu tun: Den König zu besuchen

Nachdem sie die Horden der Bösewichte besiegt haben, sind unsere unerschrockenen Helden endlich am Ziel. Es gibt nur ein kleines Problem: ihr bester Freund muß den Kampf seines Lebens durchstehen.

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR

LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FÜR GAME BOY™
FÜR NES™
NUR DM 99,-

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

FÜR SUPER NES™
FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-

ACTION REPLAY HOTLINE
INFORMATION UND NEUE CODES
02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

UNBEGRENZTE MOGEL CHEATS mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

DATA Flash GmbH

ERHÄLTLICH WO ES HEIBE SPIELE GIBT!!
DIRECKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

DATAFLASH GMBH

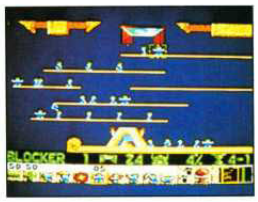
4240 EMMERICH
WASSENBERGSTR. 34

AUCH ERHÄLTLICH BEI
TOYS 'R' US

DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 085 56960
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301

Der ganz normale Wahnsinn.

Die Lemmings sind da: Putzige Männchen, die nur eines im Sinn haben – Selbstzerstörung. Und dazu ist diesen naiven Wesen jede Falle recht, in die sie tapsen können. Schluchten, Feuer und Schnappfallen sind die Gefahrenquellen, durch die Du unsere kleinen Freunde auf bis zu 200 Levels zum sicheren Ausgang führen mußt. Einzeln oder in der ganzen Tollpatsch-Truppe. Ein Klassiker der Videospiele für 1-2 Spieler (Mega Drive). Jetzt endlich auf allen drei SEGA Systemen. Mit per Passwort speicherbarem Spielstand. Also: Stürze Dich in den Handel und hilf den dummen Dingern.



SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

SEGA

Der Bessere gewinnt.